**TESOUROS ANCESTRAIS**
Blade, a Lâmina do Imortal

**CAVERNA DO SABER**
Comentando os comentários de *T20*

**INFERNO MOVIDO A VAPOR**
Fantasia steampunk para *3D&T*

**GABINETE DE SALADINO**
Filmes amaldiçoados

**CONTO**
*O Ídolo de Sotakhiir*

# BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 152

## DICAS DE MESTRE
SURPREENDA SEUS JOGADORES

## TOOLBOX
TOMANDO DANO E SOFRENDO

## RESENHAS
*CEIFADORES* • *A COR QUE CAIU DO ESPAÇO*

**Enfrente seres estranhos, faça entregas e reconecete a humanidade em *Death Stranding* para *3D&T Alpha***

# CARTEIRO DO FIM DO MUNDO

**TESOUROS ANCESTRAIS**
Blade, a Lâmina do Imortal

**CAVERNA DO SABER**
Comentando os comentários de *T20*

**DEATH STRANDING**
Faça entregas no apocalipse!

**GABINETE DE SALADINO**
Filmes amaldiçoados

**CONTO**
*O Ídolo de Sotakhiir*

# BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 152

## DICAS DE MESTRE
SURPREENDA SEUS JOGADORES

## TOOLBOX
TOMANDO DANO E SOFRENDO

## RESENHAS
*CARNIVAL ROW* • *DRÁCULA*

# FANTASIA E STEAMPUNK

**Fumaça, máquinas esquisitas e guildas corruptas em *Inferno Movido a Vapor*, um cenário para *3D&T***

# REGRAS

**Quando a gente criou *Tormenta*, lá atrás, naquela história que todo mundo já sabe, o sistema já existia. Tínhamos *só* um cenário.**

A gente não via muito motivo para criar outro sistema se tanta gente já tinha livros básicos prontos para serem usados. Era uma decisão estratégica de mercado também. Não havia em português nada mais legal que *Tormenta* no gênero.

Nos tempos do sistema d20 foi algo parecido, agora com o aval para poder incluir todas as regras nos nossos livros. Assim, quando *Tormenta RPG* chegou, apoiado na OGL, tudo veio meio pronto e tivemos pouco espaço para colocar nossas ideias nas regras do livro básico. Eu mesmo sequer me interessava em opinar a respeito.

Na data em que escrevo este editorial, foi entregue a versão 3.0 do playteste de *Tormenta20*, nosso mais novo livro e sistema. Um trabalho de meses e meses destrinchando e reavaliando o sistema antigo. T20 sempre foi visto como um novo ponto de partida e a chance de melhorar o que nossos fãs já amavam.Claro, mexer no que é familiar é sempre perigoso — ainda lembro da reação da minha esposa, Camila, quando disse que isso podia acontecer —mas ao mesmo tempo era a certa.

*Tormenta* sempre teve sua própria identidade em seus personagens, cidades, histórias, quadrinhos, romances. Era o momento de adquirir identidade própria também nas regras. Isso faz com que T20 deixe de ser um sistema d20? De maneira alguma. Mas faz com que seja algo diferente. Algo verdadeiramente nosso.

Um dos pontos principais para que isso acontecesse foi a participação dos fãs. Além dos formulários oficiais — que sim, foram lidos — reuniões presenciais foram organizadas, grupos de discussão foram formados, extensos relatórios e análises foram escritos. Pessoas apaixonadas por *Tormenta* separaram parte do seu tempo para nos ajudar de maneira voluntária e apaixonada, e isso não tem preço.

Somando a isso o esforço de toda a equipe, formada não só pelo quinteto, mas de colaboradores como Felipe Della Corte, Rafael Dei Svaldi, Karen Soarele e Álvaro Freitas, temos certeza de ter em mãos o melhor conjunto de regras possível.

Em breve você também terá!

*J.M. TREVISAN*


DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

**Editor-Chefe**
Guilherme Dei Svaldi

**Editor-Executivo**
J.M. Trevisan

**Colunistas**
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

**Colaboradores**
*Textos:* Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Enéias Tavares, Glauco Lessa, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

*Arte:* Diego Cunha, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sario Ferreira, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

*Fundo de tela:* Ricardo Mango

*Edição do podcast:* Adonias L. Marques

**Diagramação**
J. M. Trevisan

**Revisão**
Guilherme Dei Svaldi



Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

*Dragão Brasil* é © 2016-20 Jambô Editora.





**4 Notícias do Bardo**
O último playtest de *Tormenta20* está chegando!

**6 Pergaminhos dos Leitores**
Esqueletos: mortos, mas complicados.

**10 Resenhas**
*Ceifadores, A Cor que Caiu do Espaço.*

**13 Sir Holand**
Cuidado com a cerveja grátis!

**14 Dicas de Mestre**
Observe seus jogadores e surpreenda-os!

**20 Death Stranding**
Carregue um bebê, faça entregas no fim do mundo!

**32 Toolbox**
Se algo machuca, tem que doer!

**38 Gazeta do Reinado**
Ôôôôô, o Aurakas voltôôôôô!

**40 Caverna do Saber**
Entendendo os "porques" de T20.

**46 Conto**
*O Ídolo de Sotakhiir,* por Sario Ferreira.

**76 Gabinete de Saladino**
Filmes que são uma maldição.

**80 Inferno Movido a Vapor**
Um cenário de fantasi steampunk!

**92 Encontro Aleatório**
Um panorama do steampunk no Brasil.

**98 Pequenas Aventuras**
Bebês de fada podem ser chatos!

**100 Chefe de Fase**
Manji, o cara que quer matar mil homens maus.

**106 Tesouros Ancestrais**
Ganhe seu próprio mascote!

**110 Amigos de Klunc**
Klunc é eterno como seus amigos!

**118 Extras**
Bastidores de *Inferno Movido a Vapor.*

## A CAPA

No traço de **Ricardo Mango**, temos um vislumbre de *Inferno Movido a Vapor*, o cenário de fantasia steampunk que já foi palco de um conto aqui mesmo na *Dragão Brasil*!

Entre anões agiotas e guildas corruptas, há muito espaço para aventureiros querendo fazer a coisa certa!

# Notícias do Bardo

**Playtest, aliens assustadores e viagens espaciais**

# NA RETA FINAL

**O caminho tem sido longo, árduo, e cheio de obstáculos, mas está perto de chegar ao fim!**

No dia 21 de fevereiro foi lançado no colo da comunidade rpgística a versão 3.0 do playtest de *Tormenta20*. Por que ela é importante? Porque é a última antes do livro propriamente dito.

Cada versão foi elaborada depois de discussões entre os autores e sugestões encaminhadas pelos fãs, seja pelo Discord, seja pelo Facebook, seja pelo formulário oficial. Nunca um livro de RPG brasileiro deste porte teve tanta influência dos jogadores.

Depois de mais uma rodada de ajustes finos, será hora de diagramar e preparar o tomo propriamente dito. É mais trabalho pela frente, mas estamos muito ansiosos!

## Os loucos anos 20

Após a Primeira Guerra Mundial, os Estados Unidos curtiam um momento de euforia e prosperidade enquanto a Europa estava em ruína. A vida podia parecer boa (perfeita, até) para muitos mas essa ilusão se desfez quando a crise de 1929 devastou a economia.

O RPG *Anos 20*, do estúdio Heavy and Salsa (*Alvorada*), não necessariamente se passa nessa época. Porém, coloca os jogadores no papel de personagens que percebem as rachaduras quase invisíveis de uma cidade utópica. Talvez eles não consigam fugir...

O texto do jogo é um bocadinho confuso (tem uma referência ao objetivismo de **Ayn Rand** que parece ter caído de pára-quedas), mas suas mecânicas simples e projeto gráfico arrojado prometem jogos interessantíssimos.

Anos 20 está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

## O oitavo lançamento

A New Order Editora dos amigos e editores **Anesio Vargas** e **Alexandre Manjuba** nos surpreendeu com a notícia de um novo lançamento: o RPG oficial de *Alien*.

Se você não ficou preso em estado criogênico numa nave durante as últimas décadas, deve saber que *Alien: O Oitavo Passageiro* é um marco do cinema de terror e ficção científica. A franquia se espalhou para diversas outras mídias, incluindo quadrinhos, literatura, videogames e até RPG. Esse jogo licenciado da sueca Fria Ligan (*Mutant: Ano Zero*) promete ser tão cruel, aterrorizante e divertido quanto os filmes nos quais se inspira. A data do lançamento, entretanto, ainda não foi divulgada.

## DC RPG?

Já viu que a DC Comics republicou o RPG oficial de *Watchmen*? Se não sabe, corra e releia a sua *Dragão Brasil 150*!

Agora, o serviço de *streaming* DC Universe (indisponível no Brasil) contará com *DC Universe All Star Games*, mesas de RPG gravadas no melhor estilo *Critical Role*. O primeiro programa se chamará *The Breakfast League* e terá **Freddie Prinze Jr.** (o marido de **Sarah Michelle-Gellar**, a Buffy) narrando *DC Heroes*, o RPG de super-heróis oficial da DC lançado pela Mayfair Games nos anos 80, para **Xavier Woods** (superstar da WWE, parceiro de **Kofi Kingston** no New Day), **Sam Witwer** (*Smallville*, *Once Upon a Time*), **Vanessa Marshall** (*Mortal Kombat 11*, *Justiça Jovem*) e **Clare Grant** (*Star Wars: The Clone Wars*, *Hulk and the Agents of SMASH*).

Será esse um sinal do relançamento de *DC Heroes*? Ninguém parece saber dizer quem tem os direitos do jogo! E, se a DC relançou *Watchmen* por que não relançar o jogo principal?

## Na trilha do game

Faz poucos tempo, a desenvolvedora russa Owlcat Games lançou *Pathfinder: Kingmaker*. Baseado em um dos *adventure paths* (conjunto de aventuras interligadas) mais famosos de *Pathfinder*, o game acabou conquistando os corações dos fãs... e terá repeteco!

*Pathfinder: Wrath of the Righteous* é o novo RPG eletrônico no mundo de Golarion. Agora o jogador participará de uma cruzada, liderando um exército e assumindo um caminho mítico além da sua classe, podendo se transformar em lich, demônio, anjo e muito mais. Em poucos dias de campanha, *Wrath of the Righteous* já arrecadou mais do que *Kingmaker* na campanha de financiamento coletivo inteira.

*Pathfinder: Wrath of the Righteous* está em financiamento coletivo pelo **Kickstarter.**

## Jornada genérica

Espaço. A fronteira final. Já tivemos vários RPGs oficiais de *Jornada nas Estrelas* e em tempos de *Picard* sempre dá uma vondadezinha de entrar para a Frota Estelar. Infelizmente, nenhum desses jogos está disponível em português. Felizmente, **Marcelo Paschoalin** (*Zauber, Atisi*) tem uma alternativa.

*Audaciosamente indo...* é um RPG baseado no espírito de *Jornada nas Estrelas*. Não é um jogo oficial e não inclui romulanos, klingons ou mesmo Kirk e Spock. O que esse jogo de Paschoalin traz é a oportunidade montar sua nave e explorar novos mundos, descobrir civilizações e desvendar os limites da humanidade. Picard aprovaria.

*Audaciosamente indo...* está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

## CALABOUÇO TRANQUILO

Leonel Domingos

# PERGAMINHOS DOS LEITORES

**Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!**

**Saudações críticas e não tendenciosas, simpáticos apoiadores. Como quase sempre, aqui fala o Paladino...**

— E A PALADINA, respondendo suas tão queridas cartinhas! Aliás, agora que ganhei meu mangá, estou ainda mais empoderada que antes, então talvez eu comece a responder tudo sozinha por aqui.

— Hã, não seria a primeira vez, mas...

— Não tem mas, nem meio mas. Se até VOCÊ consegue fazer, é um trabalho muito fácil. Anda, não me atrapalha, vai pescar, sei lá.

— Paladina, tem alguma coisa incomodando você...?

### TABOF!!

— Ai! VOCÊ ME BATEU!

— Sim, porque a Paladina do mangá também bate nos inimigos sem precisar de armas, só na porrada.

— Tenho certeza que a classe paladino não funciona assim...

### TABOF!!

## Trolls & Paladinas

*Saudações, nobre Paladino e gloriosa Paladina. Escrevo de terras distantes em meio a uma gloriosa batalha contra escravagistas malditos. Trago, contudo, apenas duas perguntas.*

*A primeira se refere à questão do nascimento/construção de troll. Apesar de ser um fato conhecido por poucos, se eu não muito me engano trolls não nascem da forma como outros humanoides, e sim são feitos a partir de outras raças em experimentos indizíveis por parte dos Finntroll. Diz-se apenas que uma lágrima de dríade pode reverter o processo. Algo que foi muito usado na minha última aventura, onde trolls atacaram o bosque de uma poderosa ninfa e eu e meu grupo ajudamos a expulsá-los; os arqueiros usaram as lágrimas de ninfas nas flechas para que pudessem reverter e salvar o máximo de trolls possíveis.*

*Contudo, na Dragão Brasil 149 temos a matéria Encontros Mortais, onde há a aventura "A Taxa dos Trolls", onde descobrimos que existem bebês trolls. Como pode imaginar essa informação causou comoção no nosso grupo. Como é possível? Trolls então nascem? Ou o processo que transforma outros seres em trolls reduz a idade? Ou teriam os trolls evoluído (a la Jurassic Park – "a natureza sempre encontra um jeito") e agora são capazes de se reproduzir?*

*A segunda pergunta é mais curta que a primeira, mas não menos importante. A Paladina que teve seu destaque em Holly Avenger é a mesma Paladina que responde às cartas ocasionalmente?*

*Desejando que Nimb lhe rolem bons dados e morte aos seus inimigos!*

**Bárbara, a barbara de 4 braços com modificador de inteligência mais que dois, da Capital São Luís do ducado do Maranhão**

Muitíssimo obrigado por sua mensagem, Bárb...

— SAI, Palada, que essa é pra mim!

Aham, sobre sua primeira e menos importante pergunta; é verdade que os Finntroll produzem trolls como guardas e soldados, a partir de experimentos — quase sempre envolvendo a transformação de outras criaturas, através de magia maligna. Mas também é verdade que existem, em Arton, muitas outras variedades de trolls. Eles se formam devido a eventos sobrenaturais, ou então se reproduzem por meios naturais, mas ainda desconhecidos (e será bem melhor para todo mundo que esses tais meios continuem desconhecidos).

Agora, sobre sua segunda e MUUUITO mais importante pergunta... Hihi, é mesmo uma pena que eu não possa revelar spoilers sobre a história. Mas você já deve ser percebido como a protagonista é forte, esperta, forte, fofa, forte, com muita atitude, eu já falei forte? Lógico que temos muita coisa em comum e...

— Paladina, fala sério! Aquela moça no mangá tem quinze anos! Faz tempo que você já passou dos...

### TABOF!!

— Como eu dizia, querida amiga Bárbara, não posso confirmar e nem negar. Vamos manter esse segredo por enquanto. Beijão!

— P-pois eu a cho bom que sua cura pelas mãos resolva dente quebrado!

## Afrofuturismo

*Olá. Primeiramente gostaria de parabeniza-los pela edição 150 da revista. Fico muito contente de tê-la em mãos (digitais, ou sob o ponteiro do meu mouse). Mas estou escrevendo para fazer uma sugestão.*

*Gosto muito dos contos e do espaço dado a autores que muitas vezes não conhecia. Por isso, gostaria de pedir, sugerir, algo como os dois, que em 2020 vocês tentem dar espaço para o Fabio Kabral. Autor focado no afrofuturismo, ele traz grande qualidade em sua escrita e com certeza poderia enriquecer uma das edições da revista.*

*Além do mais, Kabral é familiarizado ao universo dos RPGs, e uma aproximação viria apenas a somar. Por trás do pedido existe um interesse individual, o desejo de algum dia ver algum cenário de RPG afrofuturista, ou ao menos que contemple um universo baseados em elementos de cultura africana, mas isso já pertence ao universo desiludido de um fã.*

*Enquanto que o parágrafo anterior pertence apenas ao mundo da fantasia, acredito que a presença dele na revista através de um conto pode ser uma experiência com ganhos a todos. A ele, à revista e a nós leitores.*

*Obrigado desde já e até a edição 200.*

**Bruno**

Muito agradecidos por sua sugestão, Bruno. A *Dragão Brasil* está aberta a contos de praticamente todos os gêneros, então não fique surpreso se esse tema ou autor chegarem às nossas páginas. Além disso, um pequeno spoiler: existem planos para introduzir elementos de cultura africana em *Tormenta*, pequenas pistas talvez já sejam vistas no livro básico *T20*. Continue acompanhando!

— Paladino! Você nunca lembra de avisar os leitores que eles também podem mandar contos!

— Ah, é porque estou escrevendo o meu aqui e não quero concorrên...

### TABOF!!

— PALADA, COISA FEIA!!

## Talentos Regionais

*Saudações, Paladina e Paladino.*

*A chegada de Tormenta20 traz novos ares aos novos aventureiros de Arton. Particularmente fico receoso, pois com o avanço da linha de tempo, minha aposentadoria se aproxima... Mas minha missiva tem outro motivo: Talentos Regionais. É certo que o jogo é jovem e está apenas começando sua caminhada, mas a regionalidade sempre foi um traço marcante no mundo de Arton. E traduzir estes traços em regras sempre foi um dos diferenciais mais legais do sistema. Por exemplo, os nascidos em Collen, que tem diversos poderes baseados em seus olhos e visão.*

*Uma sugestão que fica é uma matéria na DB com Origens Regionais, concedendo*

*algumas habilidades aos nativos dos reinos de Arton. O que acham?*

*Atenciosamente,*

**Aldred C. Maedoc III,**
**o ex-jovem dragão**

Bom Aldred, sua preocupação é bastante justificada. Em sua agora antiga versão, *Tormenta* oferecia Talentos Regionais para sediar os personagens em cada nação do Reinado.

Essa mecânica deve mudar em T20, por dois motivos: primeiro, com o propósito de simplificar e acelerar a construção de personagens, o novo sistema só utiliza talentos (agora chamados "poderes") de forma opcional — eles podem ser escolhidos pelos jogadores ou não. Muito mais provável é que o novo sistema de origens também inclua ascendências regionais — seja em acessórios, seja aqui mesmo na DB.

Segundo: o próprio mundo de Arton vai sofrer mudanças importantes em sua geografia, sobretudo devido aos eventos ocorridos na Guerra Artoniana. Nações que você conhece devem ficar diferentes, ou talvez nem existam mais. Esteja preparado para mudanças chocantes!

— Pois eu acho bom NINGUÉM mexer no MEU reino favorito, aquele que tem chocolate!

— Mas... mas esse reino já foi...

**TABOF!!**

— JÁ FOI PROGRAMADO PARA TER SEU PRÓPRIO ACESSÓRIO DE TREZENTAS PÁGINAS NÃO ME BATE MAIS!!

## Magia para Todos?

*Oh, bravos Paladino e Paladina, podem responder uma pergunta? Depois de pensar sobre o assunto, parece estranho que Wynna não distribua magia para todos. Ela é uma deusa, poder para isso ela tem, vontade também, então por que ela ainda não deu nível de feiticeiro para todos, transformou todo mundo em qareen ou algo do tipo? Esse não seria o desejo dela e de todos os seguidores dela?*

**Eldwyn, sprite feiticeiro curioso**

Caríssimo Eldwyn, veja bem. É verdade que a bondosa e generosa Deusa da Magia concede poder mágico a todos que assim querem — ou seja, todos que escolhem adquirir um ou mais níveis em classes conjuradoras arcanas. Mas isso deve ser uma escolha. O dogma de Wynna diz: "magia não deve ser negada a ninguém". Não ser negada é muito diferente de ser imposta. Forçar todos em Arton a conjurar magias seria simplesmente uma forma de tirania. Além disso, a autoridade da deusa é limitada pela autoridade dos outros dezenove deuses; ela não poderia sair transformando todo mundo em povos mágicos só porque...

— Oooopa, nada disso! A fadinha aí tem razão! Seria muito mais legal se TODO MUNDO pudesse fazer magia!

— Paladina, você não tá ajudando...

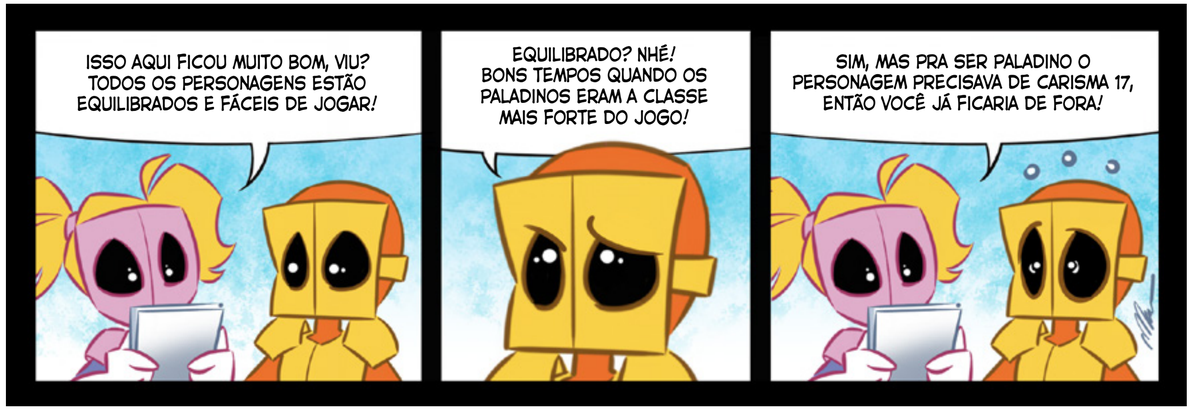
**TABOF!!**

— P-pensando bem, se você ganhar magia, podia parar de me bater?

**TABOF!!**

*— Que horror! Você não está mal-humorada. Você está BEM-humorada!*

*— Reclama não, eu FALEI que você devia ter ido embora! Hihi!*






# LENDAS LENDÁRIAS

## Guerreiro Furtivo

*O grupo deveria ir até a torre de um mago para obter informações referentes à próxima missão. Chegando ao local, o grupo percebe uma presença estranha e decide entrar furtivamente; como não havia ladino, a "furtividade" na verdade envolveu o guerreiro forçando a porta.*

*Fazendo um teste de Força e obtendo o melhor resultado possível, o mestre descreve a cena:*

*— Com esse resultado, você consegue arrancar a porta do batente sem fazer nenhum ruído, e conseguem entrar na torre do mago.*

*Impressionados, jogadores E PERSONAGENS aplaudiram a façanha do guerreiro, até ouvirem a voz distante do mago da torre:*

*— QUEM É QUE TÁ BATENDO PALMAS AÍ NA ENTRADA??!!*

**André Luiz**

## Desventuras em Série 1

*Em uma mesa de 3D&T, começamos uma aventura. Eu, um Clérigo de Todos os Deuses, e meu amigo como ladino. A aventura começa comigo correndo atrás dele porque me roubou.*

*Em determinado momento, o ladino entra em uma taverna e tenta fazer um teste de Armadilha para colocar uma bomba na porta. O mestre permite, mas o "hábil" ladrão rola... falha crítica. Ficaria sem mão pelo resto da aventura.*

**Kalil e seu amigo**
**ladrão "debilitado"**

## Desventuras em Série 2

*Lá estávamos de novo, clérigo e ladino. Eu fiz meu clérigo com o combo de Poder Cculto em um movimento. No decorrer da aventura chegamos a uma pequena cidade onde o exército local cobrava pedágio para qualquer um passar pela cidade. Olhei para o meu amigo ladino "debilitado" e comentei que ia colocar tudo abaixo. Mas meu Poder Oculto para ganhar +5 em tudo tinha uma frase de ativação:*

*— AQUI É BODYBUILDER P%@#!!!*

**Kalil, o Clérigo de Academia**

## Desventuras em Série 3

*Eu clérigo, amigo ladino, cidade sendo extorquida por exército corrupto. Ativei o Poder Oculto (+5 em tudo) e parti pra cima. Chegando à porta do castelo, resolvi "bater à porta" (rolagem 6 no dado de ataque). A porta voou e matou dois soldados. Amedrontados, tentaram fugir, mas rolei outro 6. O braço atravessa um soldado.*

*— EITA P@#!!! — diz outro soldado.*

*Meu personagem ganhou Amedrontar como habilidade natural.*

**Kalil, o Clérigo**
**"Amedrontador" de Academia**

## Boliche élfico

*Libertação de Valkaria, Masmorra de Glórienn. Em uma das câmaras antes do Guardião, os elfos armam uma emboscada contra o grupo de aventureiros. Atrás de uma barricada, atacam com flechas e magias. Contudo, deixam uma passagem livre por um dos cantos do aposento.*

*O anão bárbaro totalmente encouraçado contorna a barricada e, com uma investida poderosa, não só derruba todos os elfos atrás da barricada como os arremessa para o alto. Permitindo, assim, que o restante do grupo os nocauteie sem dificuldade em menos de três rodadas.*

**Ricardo Luís Kruchinski**

## Arma Adequada

*Aventura medieval — MEDIEVAL! — no mundo de Krull. Na caverna dos tesouros, foram se equipar para o combate final com o vilão.*

*Mestre: "OK, a parede da caverna é repleta de armas mágicas de todos os tipos, basicamente todas do Livro do Jogador. Podem escolher o que mais se adequar aos seus personagens. Então, que armas escolhem?*

*Jogadora: "Ah, eu pego só uma submetralhadora!"*

**Jefferson**
**Tadeu Frias**

RESENHAS

# CEIFADORES

## Apenas assassinos

**Atacar, ferir e matar são acontecimentos comuns em mesas de RPG. Não costumamos pensar nisso mais do que perda de pontos de vida. Um inimigo é um obstáculo e o combate é apenas um minijogo, uma série de escolhas táticas, talvez um atalho para descrever uma cena irada. Se é só assim que você quer pensar sobre violência e morte em RPG, *Ceifadores* NÃO é o jogo para você.**

Criado por **Jorge Valpaços** (*Pesadelos Terríveis*, *NeoGhaluni*), *Ceifadores* não é apenas uma nova visão do sistema L'Aventure (*Déloyal*, *Arquivos Paranormais*, *Encantos*, *Magos Lacunares da Torre Púrpura*), mas sim o jogo mais incisivo, perturbador e revolucionário do autor.

### Enclave da morte

Em *Ceifadores*, os jogadores assumem o papel de assassinos profissionais, que podem ser parte de uma organização ancestral, agentes do governo ou até mesmo freelancers que se disfarçam como floristas. O que importa é que eles matam pessoas como forma de ganhar a vida. O grupo de jogadores é determinado "enclave da morte" e eles dividem um único dado de seis lados — o dado da morte — entre si. Por outro lado, o tradicional mestre de jogo tem um outro dado de seis lados: o dado da vida.

Todas as jogadas de dado representam o embate entre a vida e a morte. O jogador lança o dado da morte, o mestre lança o dado da vida e o resultado do segundo é subtraído do primeiro (às vezes somando algum valor, como as perícias dos ceifadores). Um resultado 4 ou maior indica um *crítico*; o ceifador conseguiu fazer o que pretendia e tem boa fortuna (mais detalhes a seguir) na próxima jogada. Um resultado 2 ou 3 indica um *sucesso*; o ceifador conseguiu o que queria sem gerar problemas ou vantagens adicionais. Um resultado 0 ou 1 indica um *problema*; o ceifador consegue realizar o que desejava mas paga algum custo (normalmente sofrendo ferimentos ou perdendo recursos). Finalmente, qualquer resultado negativo é uma *falha*; o ceifador não consegue o que queria, sofre ferimentos ou perde recursos e ainda faz a próxima jogada com má fortuna.

As dinâmicas de jogada de dados em *Ceifadores* são um dos pontos fortes do jogo. Por exemplo, o tipo de jogada mais comum é a de perícia. Acontece que o mestre da vida explicitamente não pode pedir "faça um teste de Precisão". A necessidade do teste é expressa quando o mestre pega o dado da vida. Essa é a deixa para que o jogador pegue o dado da morte e os dois o lancem. Melhor ainda: se o jogador continuar descrevendo sua ação e não perceber que o mestre está com o dado em mãos a ação falha automaticamente. É essencial ficar atento o tempo todo!

Caso o resultado dos dados seja igual, o lado que não gostar da resolução pode fazer uma *aposta*. Isso também é caracterizado como um gesto: o jogador (ou mestre) aponta para o dado de sua contraparte. O desafiado lança o dado e oculta o resultado. O apostador chuta qual foi o resultado. Se o apostador acertar, ele pode descrever a resolução da forma que preferir.

Como em outros jogos *L'Aventure*, condições favoráveis concedem *boa fortuna* e condições desfavoráveis concedem *má fortuna*. Nos demais *L'Aventure*, isso costuma significar lançar dois dados e ficar com o melhor ou pior resultado dos dois. Aqui, porém, isso funciona diferente. Quando o ceifador tem boa fortuna, ele lança o dado da morte duas vezes e fica com o melhor resultado. Quando tem má fortuna, o mestre lança o dado da vida duas vezes e fica com o melhor resultado. Ou seja: é possível ter boa fortuna e má fortuna ao mesmo tempo!

Se os dois dados lançados tiverem o mesmo valor, isso representa a influência do acaso e o resultado ganha +1. A forma mais comum de obter boa ou má fortuna é através de *minúcias*, palavras ou frases que descrevem elementos da cena.

### A próxima vítima

*Ceifadores* gira em torno da vítima. O mestre apresenta um dossiê para o enclave da morte, mostrando os detalhes sobre aquele que teve sua morte encomendada: a biografia da vítima, as minúcias do cenário e as ameaças conhecidas. A partir disso, o enclave determina *minúcias de execução*. Esse é basicamente o plano que os ceifadores usarão para eliminar seu alvo; a quantidade de minúcias depende da duração desejada da partida, sendo 7 o valor padrão. Digamos que os jogadores determinam que para eliminar um magnata alguém precisa entrar disfarçado em sua casa e anotar a posição das câmeras. A minúcia "mapear câmeras" é anotada e uma cena é estabelecida para os ceifadores tentarem dar esse passo. Cada minúcia cumprida aumenta a execução, um valor comum ao grupo para que obtenham sucesso. Cada minúcia fracassada diminui a execução.

Quando os ceifadores decidirem matar sua vítima de vez, é feita a jogada de execução. Funciona como uma jogada de perícia: um jogador lança o dado da morte, o mestre lança o dado da vida e soma-se o valor de execução. Com um crítico, o assassinato é extremamente eficiente. Os ceifadores ganham prestígio entre os seus e passam despercebidos ao grande público. E esse é o resultado mais *chato* de todos os possíveis. Com um sucesso, os ceifadores matam a vítima mas recebem um *fardo*; a morte lhes traz recordações de seus próprios traumas e os faz questionar a própria mortalidade. Com um problema, a vítima ainda morre e os ceifadores ainda ganham fardos, mas o trabalho é mal feito e fica evidente se tratar de uma execução. Com uma falha, a vítima sobrevive… e os ceifadores se livram de um fardo. A vitória da vida desanuvia a mente dos assassinos, mostrando que ainda há esperança… e que talvez eles tenham fracassado de propósito.

### Clima de cemitério

Toda a construção de *Ceifadores*, das ilustrações aos gestos necessários para as dinâmicas dos dados passando pela diagramação, servem para deixar os jogadores tensos. Isso é uma questão tão importante que alguns momentos de leveza comuns em mesas (como a comemoração depois de um bom resultado nos dados) são abordados especificamente… e sugere-se que sejam deixados de lado.

Por ser um jogo pesado, há também uma preocupação especial em manter a mesa segura. Uma sugestão comum em jogos desse naipe é a Carta X: ela fica no meio da mesa e, quando alguém se sente incomodado, basta tocá-la e a narração muda, sem fazer perguntas. A ideia é deixar todos confortáveis para expor quando se sentem desconfortáveis. Em *Ceifadores*, a Carta X não é uma sugestão: é uma regra expressa, tão integral ao sistema quanto boa fortuna, apostas ou a jogada de sentença.

A organização do texto também é diferente da maior parte dos RPGs. Além da presença de exemplos para absolutamente tudo no jogo, o livro não é construído como um manual a ser consultado. *Ceifadores* é feito de forma que você leia o livro de capa a capa e aprenda o jogo no processo, começando pelas mecânicas de resolução de conflito, transitando pelas dinâmicas de dados e finalmente chegando à criação de personagem e além. Isso é tanto uma força do livro quanto uma fraqueza; embora a primeira leitura seja com certeza mais interessante e fluida que um livro de RPG organizado de forma "tradicional", a consulta é um pouco mais demorada.

Por fim, a sensibilidade no texto de Valpaços deixa uma coisa muito clara. A atmosfera é essencial para um bom jogo de *Ceifadores*, mas o bem estar dos jogadores é ainda mais essencial.

### Jogada de sentença

*Ceifadores* é ilustrado por **Luis Oliveira** e publicado pela Avec Editora. O livro tem 184 páginas em preto-e-branco e formatinho. Como outros jogos da Avec, ele infelizmente não está disponível em formato digital, mas pode ser adquirido em formato físico na **loja da editora**.

Se você quer um jogo maduro centrado em ambiguidade moral e na disputa entre a vida e a morte, não há opção melhor.

*THIAGO ROSA*

# A COR QUE CAIU DO ESPAÇO

## Uma nova cara para o clássico conto de Lovecraft

**No ano de 1927, na histórica revista *Amazing Stories*, era publicado o conto *The Color out of Space (A Cor que Caiu do Espaço)*, de H. P. Lovecraft.**

A história é sobre acontecimentos em uma fazenda afastada, próxima da cidade fictícia Arkham, onde caiu um estranho meteorito. Depois de alguns relâmpagos acertarem o meteorito, algo que estava dentro dele começa a envenenar a terra ao redor, o poço do fazenda e, aos poucos, a água da região. Então passa a infectar as plantas, animais e até mesmo a família Gardner, que vive na fazenda. Aos poucos, o leitor vai descobrindo que o lugar esta sendo assolado por uma forma de vida nunca vista antes na Terra, que só pode ser descrita como... uma cor. Uma cor diferente de todas que se pode imaginar, uma criatura terrível, que corrompe, enlouquece e mata.

Ao mostrar uma ameaça alienígena completamente diferente de tudo na época (e por muitos anos depois), o conto *A Cor que Caiu do Espaço* se tornou um marco não apenas dentro dos Mitos de Cthulhu, mas da literatura de ficção científica, influenciando muitos autores e histórias. Antecipando em muitos anos o medo dos efeitos nocivos da radiação, Lovecraft tinha aberto mais uma porta para o terror.

A mais nova adaptação para filme dessa história (já foram feita cinco) conta com **Nicolas Cage**, ator recentemente redescoberto pelo cinema de terror, com participações formidáveis em *Mãe e Pai* (*Mom and Dad*, 2017) e *Mandy: Sede de Vingança* (*Mandy*, 2018). **Richard Stanley** assina a direção; este é o seu primeiro filme longa-metragem depois de 23 anos, em um projeto que ele quis adaptar por mais de 25 anos.

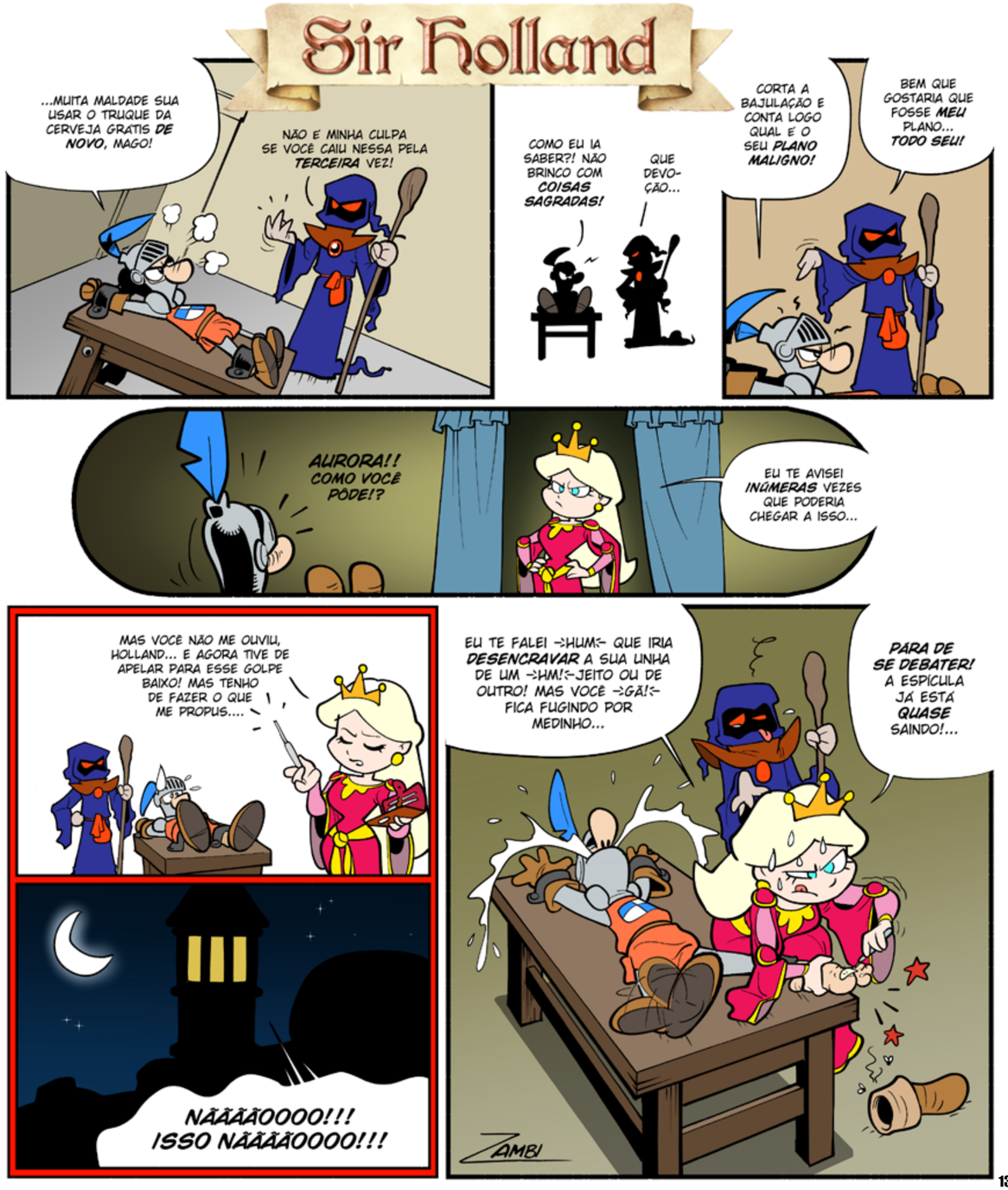
Fã de Lovecraft, Stanley fez um filme com tudo que se pede em um história a altura de *A Cor que Caiu do Espaço*. Um roteiro simples e preciso, que apresenta os personagens rapidamente, sem enrolação, que mostra o cenário sem maiores delongas, para em seguida começar a destruição de tudo isso.

O meteorito cai e a vida bucólica dos Gardners se torna um pesadelo psicodélico. O clima rapidamente adquire tons desesperadores e aflitivos, e mesmo para os que conhecem a história (do conto ou de outros filmes) fica a sensação perturbadora de não saber como tudo vai acabar. A atuação de Cage está excelente, no papel do pai de família que vai desabando na loucura que sua vida se tornou.

As escolhas visuais são perfeitas, um pouco diferentes do padrão hollywoodiano, talvez um pouco mais contidas e modestas, mas sabendo como e onde impressionar e assustar, dando ao mesmo tempo um clima tenso e de suspense, alternando para o explícito e o nojento quando é necessário.

Qualquer fã do mythos que se preze precisa ver essa versão, certamente a melhor adaptação (e atualização) do conto original, que além de respeitar o tema e clima usado por Lovecraft, se passa no tempo atual sem nenhuma alteração drástica ou mal feita.

*ROGERIO SALADINO*



DICAS DE MESTRE

# Quando a sua aventura reflete os jogadores e aventureiros

# O EFEITO ESPELHO

George R.R. Martin não quer saber o que você quer nem QUANDO você quer

**"Ajustando a Aventura". Muitas vezes, em uma aventura pronta pré-publicada, você encontrará um trecho ou quadro com este título. Em geral, contém dicas para modificar a história para grupos maiores ou menores, de níveis mais altos ou baixos. Quase sempre envolve apenas situações de combate, mudando o número de oponentes em encontros, ou trocando-os por monstros mais fortes ou fracos.**

Um ajuste importante, sim. Mas é apenas uma modificação mecânica de dificuldade — como escolher o modo *Easy, Normal* ou *Hard* nos games. Está longe de ser a única adaptação possível, ou a mais importante.

Um dos maiores atrativos do RPG sobre outras formas de entretenimento é, claro, a customização. A capacidade de adequar cada história, cada aventura ou cena, aos jogadores ali presentes. Imagine um livro, filme ou série que pudesse mudar automaticamente ao gosto de cada expectador — dando mais destaque aos personagens que *você* gosta, sumindo com aqueles que *você* não gosta, juntando os casais que *você* quer, levando a trama na direção que *você* quer. Por mais que os algoritmos e jogos de mundo aberto tentem, isso ainda não é possível. Apenas o bom e velho RPG de mesa tem esse poder.

Mas como saber, exatamente, *o que* mudar?

## Cerimônia do chá

Vamos começar com uma historinha.

No Japão do século XVI, durante o período Sengoku, Takeno Jouou era um rico e prestigiado mestre da cerimônia do chá. Certo dia, ao passar por uma grande casa, notou seu jovem dono regando flores perto do portão de entrada. Duas coisas chamaram a atenção de Jouou. Primeiro, a maneira graciosa, harmoniosa, como o homem realizava sua tarefa — decididamente não era um jardineiro comum, mas um verdadeiro artista. Segundo, o próprio jardim de lindíssimas rosas de Saron — de onde, dizia-se, vinham as mais belas e desejadas rosas do mundo.

Jouou parou ali brevemente e apresentou-se ao jovem, que descobriu se chamar Sen no Rikyu. O mestre queria ficar e conversar mais, mas estava apressado para outro compromisso. Assim, Rikyu convidou o mestre para visitá-lo no dia seguinte, e tomariam chá — um evento social de grande significado no Japão feudal. Muito satisfeito, Jouou aceitou o convite.

Ao voltar, passando pelo portão de entrada, Jouou foi tomado pelo horror. O outrora belo jardim, que ele mal tivera tempo de apreciar no dia anterior, agora estava vazio; não restava uma única rosa. Como poderia ser? Como o jovem Rikyu, que parecia um jardineiro tão atencioso, teria se descuidado tanto? Imensamente desapontado, o mestre já cogitava ir embora, mas acabou mudando de ideia. Entrou no *chashitsu* — a casa de chá, uma construção externa, própria para sediar a cerimônia.

Ao entrar, ficou atônito: bem diante dele, um vaso pendurado no teto continha uma única rosa de Saron, a mais linda em todo o jardim! Sen no Rikyu havia adivinhado os pensamentos de seu convidado, proporcionando uma recepção de acordo. Com aquele gesto de profunda empatia e eloquência, Rikyu demonstrava que visita e anfitrião estariam em perfeita harmonia.

Em outra ocasião, foi o próprio Rikyu quem recebeu um convite para o chá. Seu anfitrião era Yamashina Hechigwan, famoso entusiasta da cerimônia do chá, mas também conhecido por seu senso de humor e suas "pegadinhas". Chegando à sua casa, encontrando o portão fechado, Rikyu simplesmente abriu e entrou. Então percebeu: pouco além da entrada, no caminho até a casa, havia uma armadilha. Um fosso escavado, cuidadosamente oculto com uma tela fina, coberta de terra. Percebendo tudo, Rikyu apenas sorriu e pisou na armadilha, afundando no buraco cheio de lama.

Fingindo horror e espanto, o anfitrião Hechigwan veio correndo em seu socorro. Tratou de "resgatar" Rikyu da armadilha lamacenta, providenciando então um banho (na banheira inexplicavelmente já preparada) e roupas limpas. Mais tarde, ambos apreciariam a cerimônia do chá, sempre rindo muito do "acidente". Quando a brincadeira já havia se tornado óbvia, Rikyu confessou sua condescendência: *"Eu havia percebido o fosso. Mas, como se deve sempre concordar com os desejos do anfitrião, caí no buraco conscientemente, garantindo assim o sucesso de nosso encontro."*

A cerimônia do chá, quando um anfitrião prepara a bebida para seu convidado, não é considerada um ato de servidão — e sim uma busca de harmonia entre ambos. De fato, assim como Hechigwan divertiu-se vendo o excessivamente formal Rikyu todo enlameado, também este sentiu felicidade por entreter o anfitrião.

Assim, por sua assombrosa capacidade de adivinhar os pensamentos de seus convidados, antecipando seus de-

sejos e preparando-se de acordo, Sen no Rikyu acabaria entrando para a história como o mais famoso mestre da cerimônia do chá. Sua habilidade para entreter e encantar se tornaria lendária, um exemplo de hospitalidade e boas maneiras no Japão.

Até hoje, é costume japonês buscar adivinhar as preferências de seus convidados, em vez de perguntar. Lembro quando, anos atrás, eu e Petra Leão visitamos a Tezuka Productions no Japão, para um crossover entre *Turma da Mônica Jovem* e vários personagens de Osamu Tezuka (Astroboy, Kimba, A Princesa e o Cavaleiro, e outros). Entre passeios e refeições, fomos levados a uma hamburgueria no almoço, e uma pizzaria no jantar. Tentaram adivinhar nosso gosto ocidental — sem saber que, na verdade, amávamos comida japonesa. Valeu a intenção!

## Cavalo mais rápido

*"Nhé, mas eu não vou fazer nenhuma porcaria de chá! Eu vou só mestrar RPG!"*

Não, não finja o contrário. Você entendeu.

Descrita no livro *As 48 Leis do Poder*, esta história demonstra que Sen no Rikyu não era nenhum adivinho ou telepata — ele apenas observava as pessoas com atenção, analisando expressões e gestos sutis, desvendando suas vontades — e então realizando-as. Takeno Jouou não disse nada sobre seu encanto com a rosa de Saron, mas Rikyu percebeu. Da mesma forma, Rikyu poderia ter evitado a queda na lama, mas também enxergou ali o desejo de Hechigwan. Ele então refletiu esses desejos como um espelho. Essas e outras façanhas levaram à sua fama quase sobrenatural de enxergar a própria alma das pessoas.

Esse é o Efeito Espelho. Ainda que descrito como uma arma psicológica de manipulação — um método pouco digno para desequilibrar, controlar, seduzir... —, também é algo que pode ser usado de forma positiva. O próprio **Steve Jobs** construiu a Apple e seus produtos usando esse método; ele nunca fazia pesquisas de opinião, nunca perguntava às pessoas o que elas queriam. Ele apenas as estudava e adivinhava. Foi capaz de repetir as façanhas de Sen no Rikyu em escala mundial, inventar dispositivos que as pessoas nem sabiam o quanto precisavam e amavam, mudar para sempre a relação entre homem e máquina. O próprio Jobs citava uma célebre frase de **Henry Ford**, primeiro empresário a produzir automóveis em massa: *"Se eu perguntasse a meus compradores o que eles queriam, teriam dito que era um cavalo mais rápido."*

No empreendedorismo atual, a suposta citação de Ford (não parece haver prova real de que ele tenha dito estas palavras) é assunto de forte debate. Ouvir o público é considerado muito mais importante (a campanha e os playtests de *Tormenta20* estão aí para provar), as tecnologias online fornecem os meios para tal. Ainda assim, você não verá **George R.R. Martin** fazendo nenhuma enquete online sobre "qual personagem você quer que viva ou morra?"

Por isso você *não vai* perguntar a seus amigos sobre o que eles querem na aventura. Você vai *adivinhar*. Sim, quem falou que mestrar era fácil?

## Não pergunte!

Calma, calma. Você não precisa ser um grande manipulador, nem ler gestos e expressões como Rikyu, nem dominar as ciências humanas como Jobs. Felizmente para você, em RPG, usar o Efeito Espelho é mais simples. Você tem muitas vantagens a seu favor.

• **São seus amigos.** Em geral, mestrar para completos estranhos só acontece em eventos e convenções. Na maioria das vezes, seu grupo será formado por amigos, colegas e/ou parentes. Você os conhece. Tem uma boa noção daquilo que gostam e não gostam. Para começar, será razoavelmente fácil *evitar* coisas que causem rejeição, repulsa ou mal-estar. Se alguém no grupo sofreu a perda recente de um ente querido por câncer, seria descuido mencionar doenças terminais na campanha. Se alguém tem *muito* medo de baratas, guarde *A Rebelião dos Insetos* para outra ocasião. Se alguém odeia certo prato, não o inclua no banquete dos heróis (aliás, não inclua pizza com abacaxi NUNCA!). O inverso também é verdadeiro: se um jogador é louco por *Monster Hunter*, um combate contra o Rathalos (e a chance de fazer uma armadura com suas escamas) só vai trazer alegria. Pode parecer apenas bom senso, e realmente é.

• **Ofereça o esperado.** Quando escolheu cair na armadilha, Rikyu agradou seu anfitrião realizando o que ele ansiava. Uma vez que todos concordaram em jogar um RPG específico, é natural presumir que todos gostam daquele jogo ou gênero, ou pelo menos estão dispostos a dar uma chance. Sendo assim, faça o possível para corresponder às expectativas — especialmente nas primeiras sessões. Procure não fugir muito dos temas principais. Se resolveram jogar *Vampiro*, uma história de intriga e horror psicológico é esperada; não use elementos destoantes como porradaria exagerada, ficção científica ou comédia besteirol (ou melhor, use apenas se tiver *certeza* de que os jogadores gostam). Outro exemplo: se estão jogando *Tormenta*, pode ser decepcionante passar por sessões inteiras sem nenhum contato com seus reinos, seus deuses, seus vilões ou a própria Tormenta.

• **Ofereça o inesperado.** Quando recolheu todas as rosas, reservando apenas a mais bela para ser revelada na hora certa, Rikyu surpreendeu seu convidado. Assim, ao mesmo tempo em que você não deve desviar totalmente a aventura do tema preferido, também é bom preparar surpresas. Uma emboscada de monstros que não deveriam existir, a aparição súbita de um NPC que não deveria estar ali, a revelação de uma nova cidade, um novo item mágico que não está nos livros. Usar *apenas* os elementos já conhecidos do mundo de campanha é enfadonho, cansa logo. Novidade é empolgante. Hoje em dia, muitos games são lançados com conteúdos *intencionalmente* ausentes, para serem lançados mais tarde como DLCs, mantendo o frescor da novidade (mas emputecendo o público quando decidem *cobrar* por isso). Também não é sem motivo que, embora qualquer livro básico já contenha material suficiente para anos de campanha, quase todos os RPGs estão sempre trazendo acessórios com novas raças, classes e opções de personagem.

• **Faça concessões.** Entre outros papéis, o mestre é descrito como um tipo de árbitro — ele sempre tem a palavra final sobre tudo. Alguns seguem as regras estritamente, outros adaptam a cada situação. Claro que parte de seu dever é manter o desafio, evitar que tudo fique fácil demais. Por outro lado, em muitos casos, vale a pena ignorar ou torcer uma regra para deixar um jogador satisfeito. Seja quando ele quer mudar um detalhe naquela raça ou classe, seja quando aquela rolagem de dados o mataria, o mestre pode ignorar os livros e arbitrar a seu favor. Não aceite apelações abusivas, mas também não seja inflexível. Deixe os jogadores argumentarem, aceite pedidos razoáveis, mesmo quando contradizem as regras. Afinal, esta é outra enorme vantagem dos RPGs sobre outros jogos: no *Overwatch*, você nem pode trocar as pistolas da Tracer; na mesa de jogo, se puder convencer o mestre, pode até trocar de sexo!

• **Customize aventuras.** Outro conselho já fornecido algumas vezes nesta coluna, também relacionado ao Efeito Espelho. Nenhuma aventura pronta — isto é, aquelas escritas por outros autores — é especialmente ajustada para *cada* grupo, porque grupos de RPG podem ser *muito* diferentes. Cada grupo é único, com seu estilo, suas preferências, seus métodos. Se o mestre escolhe conduzir a aventura exatamente como está, isso vai poupar trabalho, mas também desperdiçar a chance de torná-la melhor. Mude coisas. Se o grupo prefere porradaria, encha de inimigos hostis que atacam primeiro e perguntam depois. Se gostam de diálogo, cuide para que os inimigos também decidam conversar primeiro. Há um clérigo, ladino e/ou ranger? Ofereça zumbis a expulsar, fechaduras a arrombar e trilhas a rastrear. Há um NPC que amam/odeiam? Faça-o aparecer. E claro, evite *perguntar* aos jogadores sobre as mudanças que gostariam, até para evitar spoilers; faça seu melhor para deduzir.

• **Imitação enervante.** Sabe aquela brincadeira em que o outro fica repetindo tudo que você diz, irritando-o até você querer moer o cara de pancada? Isso também é um Efeito Espelho, mas usado para desestabilizar, em vez de agradar. Não, você *não quer* irritar seus jogadores a esse ponto, mas o método tem sua utilidade. Faça com que chefes e vilões principais usem os mesmos poderes e combos dos jogadores. Não é trapaça, já que os poderes estão disponíveis para todos; mesmo assim, o jogador tem a sensação de estar sendo caçoado ou roubado. Durante nossa campanha online, a ***Guilda do Macaco***, muitos de nossos próprios personagens tinham o talento Duro de Matar (faz você ignorar o golpe final que o mataria). Mesmo assim, você não sabe o TAMANHO DO NOSSO ÓDIO quando, ao achar que o vilão enfim tinha sido derrubado, ele simplesmente ignorava o ataque decisivo porque também tinha o talento!!

• • • • • • • • • • •

O Efeito Espelho deve ser usado com cuidado. Se perceberem o que você está tentando, os jogadores talvez percam o respeito — em nossa cultura, tanto esforço em agradar costuma ser interpretado como simples "puxação de saco". Podem também querer se aproveitar da situação, levar vantagem sobre você, buscando apelações e fazendo pedidos insistentes. Podem, ainda, ficar aborrecidos com a "manipulação", ou perder o interesse por acreditar que tudo está fácil demais. Seja moderado. Seja sutil.

Em dúvida, pense. Quando decide presentear uma pessoa, o que você faz? Você pergunta o que ela quer? Ou tenta adivinhar, baseado em seu conhecimento sobre ela? A primeira opção é garantida, mas também fraca, sem impacto. A segunda tem chance de errar, mas a satisfação da surpresa — e o reconhecimento por seu esforço — será maior.

Por isso eu nunca pergunto o que vocês querem. :P

*PALADINO*

IMPÉRIO DE JADE

# 功閑

## O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

# O MUNDO APOCALÍPTICO DE HIDEO KOJIMA ADAPTADO PARA A SUA MESA DE 3D&T

ADAPTAÇÃO

**Lançado para Playstation 4 em novembro de 2019, *Death Stranding*, foi concebido e desenvolvido por Hideo Kojima, famoso pela série *Metal Gear Solid*.**

A adaptação a seguir traz o mundo devastado do jogo para *3D&T*, convertendo os seus elementos fundamentais em novas opções de regras, para que o seu grupo também possa mergulhar na missão de reconectar e salvar a humanidade!

Antes de seguir, um aviso. A adaptação não se aprofunda muito em certos detalhes do cenário e enredo, que são, de todo modo, complexos demais para explanar adequadamente fora do ambiente do jogo. No entanto, alguns *spoilers* menores podem aparecer ao longo do texto. Proceda com cuidado!

Além do ***Manual 3D&T Alpha***, o suplemento ***Manual do Defensor*** também é recomendado para uma campanha de *Death Stranding*.

## Um mundo fraturado

Estamos no futuro próximo, décadas após um evento misterioso conhecido como Death Stranding — o "encalhe da morte", quando uma série de explosões simultâneas de grandes proporções modificou para sempre a paisagem da Terra. Como resultado, entidades fantasmagóricas misteriosas passaram a assombrar o mundo dos vivos, tornando as viagens entre as cidades perigosas e assustadoras.

Nesse ambiente desolador, a humanidade se isolou e dividiu. Os indivíduos se recolheram em *bunkers* subterrâneos afastados, protegidos do mundo exterior por camadas de terra, concreto e aço. Cidades e nações pouco a pouco perderam seu significado, quando não deixaram de existir por completo.

Conectando este mundo fragmentado, estão os **portadores**. Eles viajam pelas paisagens vazias, enfrentando seus perigos mundanos e sobrenaturais, realizando entregas de bens e objetos de valor que não podem ser construídos e produzidos individualmente. São a última linha de conexão entre os seres humanos: aquilo que impede que eles se fechem no isolamento absoluto.

## A campanha de *Death Stranding*

O objetivo último de uma campanha de *Death Stranding* é reconectar a humanidade fragmentada. Os jogadores devem restabelecer os elos que ligam as pessoas, tornando o mundo uno novamente. Para isso, realizam entregas e pouco a pouco buscam recuperar a confiança dos demais na sociedade, fazendo com que queiram novamente se conectar ao mundo além de seus bunkers pessoais.

No jogo, o objetivo de reconectar a humanidade concentra-se principalmente nos Estados Unidos, porém não há razão para nos limitarmos geograficamente. Dada a escala sobrenatural do Death Stranding, podemos imaginar que muitos outros países tenham sido destruídos após o fenômeno, convertendo-se em grandes extensões de paisagens vazias. É possível, portanto, localizar a sua história em qualquer lugar — inclusive no Brasil.

Esta missão, é claro, não é sem dificuldades. Ladrões de carga estão por toda parte, em especial grupos conhecidos como MULAs, ex-portadores enlouquecidos que atacam entregadores viajantes. Acampamentos de MULAs podem ser encontrados próximos a estradas e caminhos muito percorridos, contendo cargas roubadas que precisam ser recuperadas e entregues, além de outros itens de valor.

Além deles, outra ameaça constante neste mundo são os grupos terroristas. Muitos são os que se beneficiam da divisão da sociedade, e querem mantê-la assim — mesmo que precisem recorrer ao terror das armas de destruição em massa. Outros possuem motivações mais misteriosas, com objetivos legitimamente apocalípticos. São coletivamente conhecidos como *Homo Demens* ("homens loucos" em latim). E ainda nem falamos dos EPs...

A pontuação inicial recomendada para a campanha é de 7 pontos (Lutadores). O mestre pode utilizar as regras de campanhas limitadas do *Manual do Defensor*, porém elas não são estritamente necessárias. Duas vantagens especiais, no entanto, não devem entrar nas limitações, pois representam tipos de personagens próprios desse universo.

**"Shhhh! Não acorda o bebê!"**

Primeiro, temos os personagens com **DOOMS**. Esta capacidade representa uma ligação especial com o outro mundo, tornando-o especialmente sensitivo à presença de EPs e outros elementos sobrenaturais, chegando à lacrimejar na presença das tecnologias quirais. Alguns dizem que são o próximo passo na evolução humana para fugir da extinção. No entanto, o personagem também sofre com pesadelos apocalípticos, com frequência desenvolvendo algum tipo de distúrbio mental, como fobias.

Em 3D&T, o DOOMS é representado pela vantagem Xamã, que dá ao personagem o nível mais básico da habilidade, e o torna capaz de utilizar armas hemáticas (veja adiante). Níveis superiores podem ser representados por toda sorte de vantagem, como Teleporte, Poder Oculto ou mesmo Escolas de magia. DOOMS de nível elevado, no entanto, não são recomendados para personagens jogadores, e são mais adequados para NPCs e vilões.

Além disso, há os **repatriados**: pessoas que, ao serem jogadas às Praias que levam ao outro mundo, de alguma forma se agarraram aos cordões que os ligam aos vivos e encontraram o caminho de volta ao seu corpo físico. Em *3D&T*, isso é representado pela vantagem Imortal. Embora não seja uma regra obrigatória, pode ser interessante, na temática do jogo, que todos os personagens dos jogadores sejam repatriados.

## Novo kit: Portador

**Exigências:** H1, R1, Sobrevivência.

**Função:** tanque.

O Portador é o principal herói do mundo de *Death Stranding*, responsável por viajar por entre as paisagens vazias e entregar bens e objetos de valor para manter algum nível de conectividade entre os cidadãos isolados.

**Carregador experiente.** O portador é capaz de lidar com grandes quantidades de carga com poucas dificuldades. O redutor de Habilidade por uma carga muito pesada é reduzido à metade (arredondado para baixo) para FA, FD, esquivas e testes de Esporte. Ele ainda tem efeito normal sobre a movimentação.

ADAPTAÇÃO

**Pacifismo.** O portador existe para conectar as pessoas, e não matá-las. Em um combate, ele pode escolher causar dano não-letal, em que o resultado do Teste de Morte de um oponente que chegue a 0 PVs é dividido pela metade (arredondado para cima), e nunca pode causar um resultado pior do que inconsciente. Quando luta desta forma, a sua chance de crítico em todos os ataques aumenta em 1 (passa a ser 5 ou 6 no dado da rolagem de uma FA normal).

**Resiliência.** O portador pode calcular a sua movimentação como se possuísse +2 em Habilidade e Resistência.

**Traje de portador.** O portador possui um traje especial, que o protege contra intempéries do tempo e permite acoplar cargas extras e reduzir o peso carregado nas costas. Ele é imune aos efeitos da chuva temporal enquanto veste o traje (a sua carga ainda sofre dano normal) e pode calcular o seu limite de PCs como se possuísse F+2.

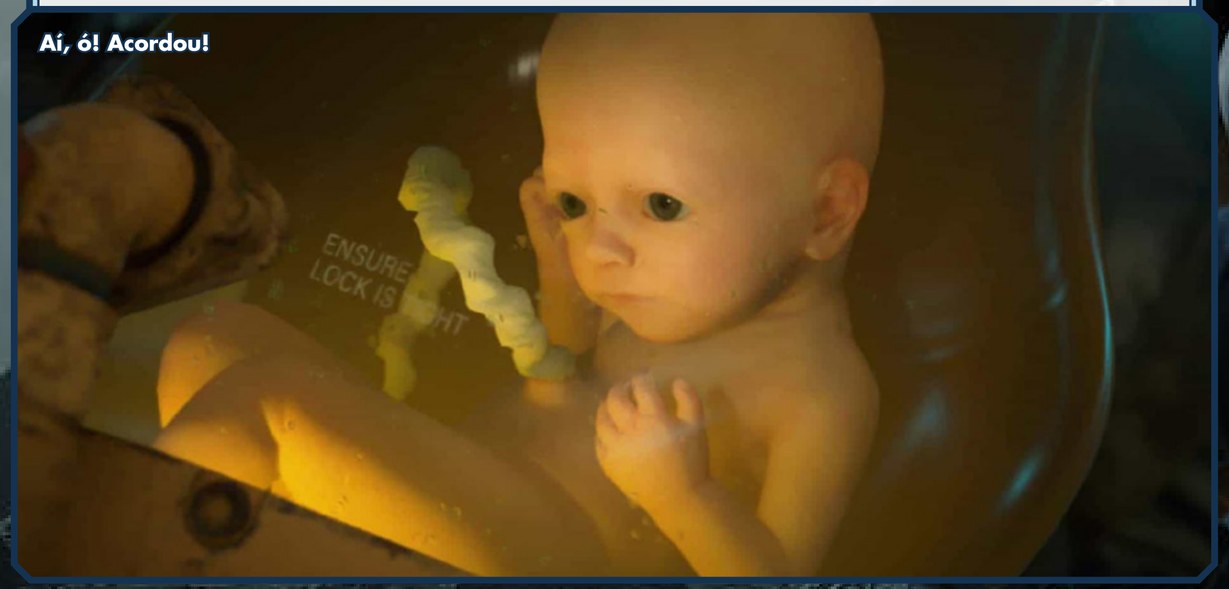
## Explorando o mundo fragmentado

Um acessório fundamental para as aventuras será um mapa das regiões a serem exploradas. Você pode se basear no mapa de qualquer lugar, porém sem dar muita atenção a limites e fronteiras — a fragmentação da sociedade levou muitos a viverem em bunkers isolados, sozinhos ou com poucas pessoas, de forma que há nada ou muito pouco que ainda lembre uma nacionalidade concreta.

Também não é necessário seguir o mapa físico real: obliterações de grandes proporções reformaram a paisagem, criando planaltos, montanhas e depressões onde antes havia apenas planícies sem fim. Portanto, o mestre possui liberdade para estabelecer as características geograficas das regiões que os jogadores irão explorar em suas viagens.

O mapa deve ter uma escala definida, que permita aos jogadores calcularem distâncias e tempos de viagem. Uma sugestão é dividir o mapa em quadrados ou hexágonos, com cada um equivalendo a cerca de 10km de distância real. Pelos limites de movimentação estabelecidos no *Manual 3D&T Alpha* (p. 69), isso deve facilitar o cálculo da distância percorrida em cada hora de viagem.

Com o mapa em mãos, os jogadores podem definir os trajetos da viagem, tomando por base a distância entre os pontos que precisam percorrer, os obstáculos encontrados no caminho, e os seus limites de movimentação. Lembre-se que eles provavelmente estarão carregando bastante peso, o que irá diminuir a sua velocidade. Caso o grupo possua níveis diferentes de movimentação, utilize como base para cálculo do tempo de viagem sempre aquele com o valor mais baixo.




**Aí, ó! Acordou!**

Além da carga do personagem, outros fatores podem limitar a sua velocidade. No jogo original, mais do que ladrões e terroristas, a maior parte dos desafios vêm da própria paisagem: superar uma grande montanha para chegar ao outro lado, resistir a nevascas e chuvas torrenciais, atravessar córregos e lagos profundos. Terrenos difíceis podem reduzir a taxa de movimentação à metade; terrenos *muito* difíceis podem reduzi-las a um terço ou ainda mais, à critério do mestre.

Em outros casos, terrenos extremamente acidentados ou com condições terríveis podem requerer testes para serem superados: escalar uma grande montanha, por exemplo, ou cruzar um riacho com correnteza forte. Aqui as regras expandidas para perícias do *Manual do Defensor* podem ser úteis, em especial os testes estendidos. Uma falha no teste pode atrasar a viagem, fazendo o grupo perder uma hora ou até um dia inteiro; em casos mais extremos, uma sequência de falhas pode causar dano nas cargas carregadas ou aos personagens.

Vantagens que concedem movimentos extras — como Aceleração — também podem efetivamente dobrar a movimentação do personagem; no entanto, ele deve pagar seus custos por cada hora de viagem. Assim, viajar por 6 horas com Aceleração ativa, por exemplo, custará ao personagem 6 PMs. É comum que vantagens como esta sejam concedidas por veículos como motocicletas e outros.

Além do terreno, é claro, cabe ao mestre também espalhar pelo caminho outros tipos de desafios, como acampamentos de MULAs e terroristas ou campos assombrados por EPs. Variando os tipos de desafios encontrados, você garante que a campanha não fique monótona e limitada apenas a realizar entregas de um lado a outro do mapa.

## Carga pesada

Em uma campanha de Death Stranding, a maior parte dos objetivos envolverá transportar algum tipo de carga de um local para outro. Seja uma encomenda de um equipamento experimental para enfrentar EPs, um corpo que deve ser levado com urgência para o crematório, ou simples cargas mundanas perdidas nas estradas abandonadas, a melhor forma para reconectar o mundo é refazendo os caminhos por onde estes bens passavam em primeiro lugar. As regras a seguir devem ajudar a lidar de forma simples e dinâmica com as cargas que os personagens carregam de um ponto a outro do mundo.

Uma carga carregada por um personagem possui três parâmetros fundamentais: peso, durabilidade e valor.

**Peso** é a quantidade de Pontos de Carga que ela ocupa, abreviados como PC. Os PCs são explicados em detalhes mais adiante; de maneira geral, são uma medida abstrata que permite definir o quão difícil a carga é de carregar e levar de um lugar a outro. Podemos definir o peso de uma carga da seguinte maneira:

- **0 PC:** cargas muito leves, objetos pessoais que cabem em bolsos ou presos no cinto.
- **1 a 3 PCs:** cargas leves ou pequenas, que podem ser empilhadas com facilidade mas podem causar algum estorvo se acumuladas.
- **4 a 6 PCs:** cargas médias, que podem ser carregadas com pouca dificuldade.
- **7 a 9 PCs:** cargas pesadas ou grandes, que provavelmente limitarão bastante os movimentos.
- **10 ou mais PCs:** cargas muito pesadas ou grandes; você provavelmente não conseguirá levar mais do que uma delas sem muita dificuldade!

**Durabilidade** é a resistência que a carga possui aos danos que pode sofrer durante a viagem — em outras palavras, os seus PVs. São três níveis:

- Uma carga **frágil** possui **durabilidade 5**, e se quebra com facilidade.
- Uma carga **normal** possui **durabilidade 10**, e pode resistir a alguns impactos.

- Uma carga **durável** possui **durabilidade 20** e dificilmente será destruída.

De maneira geral, uma carga pode sofrer dano das mesmas fontes que um personagem. Um ataque pode ser direcionado à carga que um personagem carrega, que pode rolar uma FD normalmente para protegê-la. Quedas também podem danificar uma carga, seguindo as regras normais; um personagem que queira proteger a sua carga pode rolar uma FD de 1d+H e escolher absorver o dano excedente que se direcionaria a ela.

Por fim, o **valor** de uma carga determina o prêmio por entregá-la com sucesso ao seu destinatário. O mestre pode utilizar os seguintes parâmetros:

- Uma carga **comum** é um objeto simples ou sem muito valor agregado. Entregá-la com sucesso rende **1 PE**.
- Uma carga **valiosa** é um objeto precioso, talvez joias ou um item raro dos tempos anteriores ao Death Stranding. Entregá-la com sucesso rende **2 PEs**.
- Uma carga **muito valiosa** é algo que possui um grande valor além do monetário — podem ser remédios necessários para curar uma epidemia em uma cidade, ou armas experimentais para enfrentar EPs, por exemplo. Entregá-la com sucesso rende **3 PEs**.

O valor em PEs de uma carga é reduzido à metade (arredonde para baixo) se for entregue com metade ou menos da sua durabilidade. Cargas que cheguem a durabilidade 0 foram destruídas e não rendem PEs. O valor total de PEs recebido deve ser dividido pelo grupo.

Note que peso e durabilidade não precisam ser as únicas dificuldades ao lidar com uma carga importante. Certas encomendas (por exemplo, animais vivos) podem ter outras restrições, como a de não submergi-los, ou dificultar a passagem por uma área de EPs (veja adiante); outras ainda, como alimentos ou medicações, possuem um tempo limite para serem entregues, forçando os jogadores a planejarem com cuidado a sua viagem.

## Pontos de carga

Pontos de Carga (ou PCs) são uma medida abstrata que usaremos para lidar com as cargas carregadas por um personagem. Cada objeto carregado por ele possui um valor em PCs, que representa o seu peso, tamanho, formato e outras medidas que influenciam na facilidade de levá-lo consigo. Os parâmetros para definir a quantidade de PCs de um objeto estão na sessão anterior.

Um personagem pode carregar um máximo de Fx5 PCs sem sofrer redutores. Por exemplo, um personagem com F2 poderia carregar até 10 PCs — o equivalente uma carga muito pesada — antes de começar a sofrer redutores de movimentação.

A partir do seu valor máximo, cada ponto de Força extra que o personagem necessitaria para levar a carga impõe um redutor de -1 em Habilidade e Resistência para todos os fins relacionados a movimentação, como velocidade normal, máxima e em outras condições. Carregar uma carga além do seu limite não só o torna mais devagar, mas também força a sua resistência física!

Por exemplo, um personagem com F2 carregando 13 PCs teria um redutor de -1 nas duas características, já que precisa no mínimo de F3 para aguentar esse valor de carga. Se pegasse mais um objeto médio, chegando a 17 PCs, o redutor subiria para -2,uma vez que é necessário pelo menos F4 para conseguir carregar esse valor.

O redutor de Habilidade também se aplica a jogadas de FA, FD, esquivas e testes de especializações da perícia Esporte, como Acrobacia, Alpinismo, Atletismo e outras. Se qualquer das características for reduzida a 0 devido à carga, o personagem não consegue mais se mover — ele estará no seu limite máximo de peso.

Como regra opcional, o mestre também pode estabelecer um valor em PCs para equipamentos normais do personagem. Chega de carregar um arsenal inteiro nas costas! A regra geral é equivaler o peso de um equipamento à quantidade de pontos que ele representa na ficha do personagem — uma armadura pesada que represente a sua A4, por exemplo, pesaria 4 PCs; já uma boleadeira que represente seu PdF2 e a vantagem Paralisia, pesaria 3 PCs. No entanto, esse valor é negociável: nem todos os pontos na ficha do personagem correspondem a equipamentos, e cabe ao mestre e aos jogadores chegarem a um acordo que seja justo e aceitável para todos.

Em *Death Stranding* sua encomenda não para em Curitiba, mas pode cair no rio

De todo modo, o mestre também pode conceder até 5 PCs "bônus" para os personagens carregarem seus equipamentos mais fundamentais. Por exemplo, uma armadura leve e uma ferramenta principal, como uma arma de mão, que possa ser presa no cinto ou nas costas. Equipamentos que excedam os 5 PCs passam a contar normalmente na carga do personagem.

Para facilitar o transporte de cargas muito pesadas ou valiosas, é comum que portadores utilizem ferramentas especiais ou veículos diversos. Uma motocicleta ou furgão podem levar sua própria carga em compartimentos próprios, de acordo com os limites das suas características, aliviando o peso sobre o portador. E veículos de escala superior, como um barco ou avião de transporte, também multiplicam o seu valor máximo de PCs.

## As entidades das Praias

Talvez o principal efeito do Death Stranding tenha sido revelar ao mundo a existência das **Praias**, uma dimensão paralela que existe entre o nosso mundo e o mundo dos mortos, que o nosso *Ka* (ou alma) atravessa no caminho para a outra realidade. Cada indivíduo possui a sua própria Praia, localizada no seu subconsciente; no entanto, em especial durante eventos traumáticos de grande escala em que muitas pessoas façam a transição entre os mundos, pode ocorrer de elas se cruzarem e adquirirem características semelhantes.

Desde o Death Stranding, alguns elementos das Praias têm emergido dentro do nosso próprio mundo. Isso é mais comum em locais com grande presença de morte, como cemitérios e crematórios, onde muitas pessoas morreram simultaneamente, ou onde ocorreram obliterações, mas não é restrito a eles. Um destes elementos são os **cristais quirais**, uma fonte de energia originária do outro mundo que passou a ser utilizada em diversas tecnologias avançadas; e há também os **criptobiontes**, uma forma deformada de vida nativa das Praias, que pode ser consumida para revitalizar o corpo e aumentar o nível sanguíneo (em *3D&T*, criptobiontes correspondem a poções de cura compradas com PEs).

Além deles, ainda há as **entidades das Praias** (ou EPs), assombrações que espreitam a paisagem à procura de corpos para consumir na esperança de se reconectar ao mundo dos vivos. EPs são corpos etéreos, invisíveis, que nunca realizaram a passagem completa para o outro mundo, e por isso são ligados ao mundo dos vivos por uma espécie de cordão umbilical. São feitos de antimatéria, o que faz com que, sempre que consomem um corpo humano, causem uma explosão massiva conhecida como **obliteração**, capaz de destruir cidades inteiras.

Obliterações também ocorrem em cadáveres comuns, conforme o corpo começa a necrosar e a sua alma tenta retornar a ele. Normalmente esse processo leva até 48 horas após a morte; para evitá-lo, a forma preferencial para lidar com cadáveres é a cremação, e o uso de força letal, mesmo para autodefesa, é severamente desencorajado em todos os níveis.

Infelizmente, a passagem por áreas infestadas de EPs é uma constante na vida de portadores, seja no caminho de uma entrega, seja para recuperar cargas perdidas por outras pessoas. Aprender a reconhecer os seus sinais e se preparar para eles, assim, é parte fundamental do seu trabalho.

O primeiro sinal da presença de EPs em algum lugar é a **chuva temporal**, uma precipitação sobrenatural que danifica corpos físicos, acelerando o próprio tempo e fazendo-os envelhecer e erodir. Qualquer pessoa ou objeto desprotegido em uma chuva temporal sofre 1 ponto de dano por minuto (ou 1 ponto por rodada, em combate); cada 5 pontos de dano sofridos causam a perda de 1 ponto permanente de Resistência. Portadores costumam vestir capas especiais que os protegem contra este efeito, mas suas cargas normalmente ficam vulneráveis.

Atravessar um campo tomado de EPs utiliza as regras de testes estendidos, apresentadas no *Manual do Defensor*. Normalmente, serão testes de Furtividade para não ser percebido pelas entidades, mas um jogador pode optar por utilizar Corrida, Pilotagem (se estiver em um veículo) ou outras especializações que o mestre julgue adequadas.

**Não existe apocalipse sem perigo**





O número de sucessos necessários para atravessar o campo assombrado depende do tamanho da área ocupada: na maioria dos casos entre dois (para áreas pequenas) e cinco (áreas grandes), mas podem ser mais a critério do mestre. Lembre-se ainda que os EPs são invisíveis, e, portanto, todos os testes de perícia possuem um redutor de H-3 a menos que o personagem possua um Bebê Bridge (veja adiante) para percebê-los.

A vantagem Xamã concede ao personagem um bônus de +1 nos testes, pois ele é levemente sensitivo à presença das entidades. É possível também prender a respiração para evitar chamar a sua atenção, recebendo um bônus extra de +1, mas ficando sujeito às regras de privações do *Manual 3D&T Alpha* se for necessário fazer isso por muito tempo.

A cada falha, os EPs tornam-se mais cientes da presença dos personagens, aproximando-se da sua localização e agindo com maior agressividade, impondo um redutor de –1 nos próximos testes. Além disso, caso o personagem esteja com um Bebê Bridge, cada falha o deixa mais agitado, aumentado em 1 o custo em PMs por rodada para mantê-lo ativo.

Caso o grupo tenha três falhas antes de obter os sucessos necessários, os EPs os percebem e agarraram, chamando um **apanhador** para consumi-lo. O ambiente ao seu redor torna-se um grande mar de matéria orgânica, com rochas, construções e objetos consumidos em obliterações passadas emergindo aleatoriamente do outro mundo. A partir daí, usa-se as regras normais de combate e fuga.

Apanhadores são EPs maiores e mais poderosos, frequentemente assumindo a forma de grandes feras monstruosas, tomadas de tentáculos, garras e outras armas naturais. A sua ficha pode ser criada pelo mestre; todos eles, no entanto, possuem a vantagem única Fantasma, descrita no *Manual 3D&T Alpha*. EPs em geral podem agir sobre personagens físicos normalmente, mesmo sendo intangíveis, mas só podem ser atacados com armas hemáticas, quirais ou poderes DOOMS de nível elevado.

Caso o EP tenha sucesso em derrotar e consumir um dos personagens, uma obliteração ocorrerá, causando uma Explosão (como na magia de mesmo nome) com FA = 5d em escala Kiodai. Personagens repatriados causam obliterações em menor escala: se o personagem consumido possuir a vantagem Imortal, a explosão resultante será considerada Sugoi.

Se os EPs forem derrotados, no entanto, darão lugar a pequenas flores de cristais quirais. Uma área de EPs superada pode render ao grupo até 1d PEs em cristais coletados.

## Novos equipamentos

**Armas hemáticas (10 PEs ou +10 PEs).** Armas hemáticas utilizam o sangue de personagens com DOOMS como matéria-prima para munição, tornando-se assim capazes de ferir EPs e outras criaturas etéreas. Ao utilizá-la, aqueles com a vantagem Xamã devem usar PVs no lugar de PMs ao utilizar qualquer vantagem; ataques simples, sem custo em PMs, passam a custar 1 PV. Um personagem com a vantagem Xamã também pode usar uma ação completa e gastar PVs iguais à sua Resistência, que serão cedidos como munição para armas hemáticas de aliados. Sem a vantagem ou a munição cedida por alguém que a possua, não é possível usar uma arma hemática. Por 10 PEs você adquire uma arma hemática simples, que pode utilizar com suas características e vantagens normais; ou pode aumentar o custo de uma arma especial em +10 PEs para torná-la hemática.

**Armas quirais (20 PEs ou +20 PEs).** Armas que utilizam uma munição especial revestida de cristais quirais, que danificam EPs. Diferente das armas hemáticas, não é necessário possuir DOOMS para utilizá-las, porém a munição requer grandes quantidades de cristais quirais para serem produzidas: cada cinco ataques realizados com uma arma quiral requer requer o gasto de 1 PE em cristais quirais. Vantagens e outros poderes usam esta munição em quantidade equivalente aos PMs gastos. Por 20 PEs você adquire uma arma quiral simples, que pode utilizar com suas características e vantagens normais; ou pode aumentar o custo de uma arma especial em +20 PEs para torná-la quiral.

**Bebê Bridge (20 PEs).** Um Bebê Bridge, ou BB (veja a ilustração na página 24) é uma unidade especial com uma incubadora e um bebê humano cuja mãe teve morte cerebral antes dele nascer, tendo por isso uma ligação natural com o outro mundo e as Praias. Ele deve ser acoplado a um odradek (veja adiante), permitindo ao radar perceber a localização de EPs e auxiliando na travessia por áreas infestadas; essencialmente, é como se o personagem ganhasse os sentidos especiais Senso de Perigo e Ver o Invisível. No entanto, o BB se agita e assusta com a proximidade da morte: cada rodada em uma área infestada de EPs com o BB ativo consome de 1 a 3 PMs, dependendo da intensidade da infestação. O personagem também sofre perda de 1 a 3 PMs (1d dividido por 2, arredondado para cima) caso o BB se agite por outro motivo, como quando ele cai de uma altura muito grande, é submergido em água corrente, ou presencia a morte de outro ser vivo. Caso chegue a 0 PMs, o BB desliga e deixa de funcionar.

**Capa de proteção (3 PEs cada).** Feita com material resistente à chuva temporal. Cada capa pode proteger até 5 PCs de carga dos seus efeitos por 1d dias antes de se deteriorar.

**Espaço de carga (5 PEs por espaço extra).** Apenas para Aliados ou Equipamentos que representem veículos, como motocicletas e furgões. Cada nível de espaço de carga aumenta a quantidade de PCs que o veículo pode carregar em 5.

**Estabilizador (10 PEs).** Um estabilizador de postura acoplado à mochila, que permite ao personagem manter o equilíbrio mesmo com uma carga pesada, diminuindo em 2 o redutor de Habilidade para FA, FD, esquivas e testes de Esporte por carga pesada. O estabilizador não afeta a sua movimentação.

**Esqueleto energizado (10 a 40 PEs).** Um exo-esqueleto especial acoplado às pernas que aumenta a sua capacidade de carregar peso. Cada nível custa custa o dobro do anterior (ou seja, 10 PEs para o nível 1, 20 PEs para o nível 2 e 40 PEs para o nível 3), e concede um bônus de F+2 apenas para cálculo do limite de PCs do personagem.

**Esqueleto multi-terreno (10 a 40 PEs).** Um exo-esqueleto especial acoplado às pernas, que facilita a passagem por terrenos difíceis. Cada nível custa o dobro do anterior, e concede um bônus de +2 em testes de perícia para atravessar terrenos complicados.

**Esqueleto de velocidade (10 a 40 PEs).** Um exo-esqueleto especial acoplado às pernas, que aumenta a sua velocidade de corrida. Cada nível custa o dobro do anterior, e concede um bônus de +2 em Habilidade e Resistência apenas para calcular seus limites de movimentação.

**Impressora quiral portátil (5 PEs cada).** Uma impressora 3D de uso único que utiliza a rede de cristais quirais para construir objetos e estruturas de médio e grande porte. Em 3D&T, ela possui três usos principais:

- *Superar obstáculos.* A impressora constrói uma ponte, tirolesa ou outra estrutura que facilite a passagem por um terreno difícil. Concede um sucesso automático para cada personagem em um teste estendido para superá-lo.
- *Gerador de energia.* Constrói um gerador instantâneo para recarregar a energia de veículos e outros itens com a desvantagem Bateria.
- *Abrigo.* Constrói um pequeno abrigo para proteger os personagens e suas cargas da chuva temporal, garantindo um local seguro para esperar que ela passe.

O objeto escolhido fica pronto em 1d rodadas. É possível construir estruturas maiores e mais complexas - como estradas pavimentadas e bases subterrâneas —, porém o personagem precisa fornecer outros materiais além da própria impressora para isso, como asfalto e ligas metálicas raras em grande quantidade (representado por um gasto extra em PEs pelo personagem).

A critério do mestre, a impressora também pode ser utilizada para imprimir outros objetos de uso corriqueiro necessários durante a viagem. No entanto, ela não pode ser usada para obter objetos perecíveis, como comida, nem qualquer item especial ou que conceda uma vantagem com custo em pontos.

**Luva energizada (10 PEs).** Uma luva especial que fortalece as mãos do personagem. Ele recebe +2 em testes de Força. Além disso, quando usada em combate, a luva triplica a Força do personagem em um acerto crítico, no lugar de duplicar.

**Odradek (10 PEs).** Um radar capaz de avaliar e analisar as variações da rede quiral, auxiliando na orientação e movimentação do usuário. Ele concede os Sentidos Especiais Detecção (cargas e outros objetos), Radar e Senso de Direção.

**Reboque de carga (10 a 40 PEs).** Um pequeno reboque flutuante puxado por uma correia. Cada nível custa o dobro do anterior, e possui F2 para carregar peso e aliviar a carga do próprio personagem. O reboque utiliza cristais quirais em grande quantidade para flutuar: cada dia de viagem usando o reboque requer do personagem o equivalente a 1 PE em cristais quirais.

## Forjando elos

*Death Stranding*, mais do que um jogo de aventura e suspense, é um jogo sobre forjar elos e recuperar as ligações perdidas entre os seres humanos. Superar as diferenças que nos isolam e recuperar aquilo que nos torna parte da mesma humanidade: este deveria ser o verdadeiro tema de uma campanha que busque seguir o espírito do jogo.

Em uma mesa de RPG, é claro, isso tem um peso diferente do que em um jogo eletrônico conectado à internet. Não é imediatamente possível fazer com que os caminhos desbravados por um grupo facilitem a passagem de outro, como ocorre no videogame; no máximo é possível tentar formar uma rede de troca de ideias através de redes sociais, porém oferecer isso é algo que está além da nossa capacidade em uma adaptação de revista (mas sinta-se a vontade para para manter contato com outros grupos no grupo oficial de fãs da editora, a Masmorra de Valkaria!).

Algo mais plausível seria tentar procurar meios de fortalecer os elos entre os próprios jogadores e personagens de cada grupo. Uma forma simples de fazer isso é permitir "curtidas" entre eles.

Durante o jogo, sempre que um jogador achar que foi beneficiado por uma ação de outro, que um colega superou um grande desafio, ou que ele teve uma atitude que mereça um cumprimento ou elogio por ser inteligente, interessante ou apenas divertida, pode "curtir" aquela atitude. O jogador que foi curtido recebe 1 PE bônus imediatamente.

Essa regra quer dizer que não só o mestre, mas também os jogadores passam a ter o poder de distribuir PEs aos colegas. Em princípio, o objetivo é gerar um clima positivo na mesa, em que todos sejam capazes de premiar os colegas quando algo divertido acontece. Mas é claro que alguns grupos podem abusar desse poder, e utilizá-lo para ganhar vantagens indevidas em jogo.

Se o seu grupo for assim, o mestre pode estabelecer um limite de curtidas que cada jogador pode dar em cada sessão: em geral o ideal é entre 1 e 5, dependendo da duração prevista do jogo e do número de jogadores, com 3 sendo um bom valor para um jogo de duração média com até cinco jogadores. Dessa forma, eles deverão ser mais comedidos e escolher bem quais atitudes dos colegas irão curtir. Alternativamente, cada curtida pode custar 1 PE ao jogador — ou seja, é como se ele estivesse dando um dos seus próprios PEs ao colega.

O mestre também pode determinar que PEs bônus por curtidas não são PEs completos: eles podem ser usados de forma instantânea, para obter vantagens como sucessos e acertos críticos automáticos, mas não podem ser acumulados e trocados por itens especiais nem pontos de personagem completos. PEs bônus não usados até o fim de uma sessão são perdidos. Isso os torna ainda muito úteis, porém menos capazes de desbalancear o jogo.

Para agilizar as curtidas, o grupo pode utilizar marcadores físicos, como fichas de pôquer, para representar as curtidas dos jogadores, que são distribuídas entre eles antes da sessão começar e então trocadas conforme eles curtem as ações uns dos outros.

*BRUNO SCHLATTER*



ADAPTAÇÃO

TOOLBOX

# Sofrendo Dano!

## Ferimentos, doenças, cura, sangue e tripas em suas histórias

**Provavelmente a cena mais comum em aventuras de RPG não é o começo na taverna, a discussão entre o anão e o elfo ou mesmo o 20 natural que estraga os planos do mestre. Em quase qualquer sistema, em grupos iniciantes ou veteranos, interpretativos ou apelões, uma constante é verdadeira: alguém vai perder pontos de vida.**

Da mesma forma, em qualquer história de aventura, da mais séria e dramática até a mais cartunesca e cômica, em algum momento heróis ou vilões vão se machucar. Pode ser um golpe de machado no bucho, fazendo sangue espirrar e tripas se derramarem; pode ser uma pancada na cabeça que produz um som de gongo e deixa a vítima enxergando passarinhos — dificilmente todos saem ilesos.

Ferimentos são um dos aspectos mais comuns e menos analisados de nossas narrativas. Na vida real, são eventos raros, traumáticos e decisivos, enquanto que na ficção em geral são detalhes menores, logo deixados de lado. Então hoje vamos ganhar alguns olhos roxos e perder um ou dois litros de sangue. Está na hora de aprender a lidar com aquilo que pode nos matar.

## Foi só um arranhão!

Para começar, vamos abordar uma das questões mais complicadas sobre dano e ferimentos em narrativas: o famigerado realismo.

O senso comum diz que histórias de aventura (incluindo a maior parte das campanhas de RPG) não tratam ferimentos de forma realista porque os heróis podem suportar vários machucados que, na vida real, iriam mandá-los para o hospital ou para o cemitério. Em parte isso é verdade — todos conhecemos o clichê do herói de ação que toma um tiro no ombro e continua lutando como se nada tivesse acontecido, talvez depois de grunhir um pouco. Na realidade, um tiro no ombro deixaria uma pessoa em choque, com o braço imobilizado, talvez incapaz de fazer alguns movimentos para o resto da vida.

## Será mesmo?

Não existe uma resposta certa. Muitas vezes, sim, um tiro no ombro, um corte no peito e outros ferimentos considerados "superficiais" na ficção deixam suas vítimas incapacitadas no mundo real. O problema é que nem sempre isso acontece. Para cada vítima baleada em um ponto não vital que entra em choque, há outra que nem nota um tiro no estômago e continua andando. Para cada paciente que perde movimentos com uma fratura, há um atleta que continua correndo mesmo com um pé quebrado. É claro que alguns ferimentos extremos são sempre (ou quase sempre) letais ou incapacitantes. Mas, para todo o resto, há uma infinidade de variáveis, incluindo adrenalina no momento, limiar de dor da vítima, tipo exato do ferimento... A ficção, assim como o RPG, lida com regras, previsibilidade, verossimilhança. Já a vida real nem sempre faz sentido.

Se você quiser retratar ferimentos realistas, deve preparar seu público para isso. Ferimentos realistas envolvem sorte pura. O guerreiro veterano que já venceu dezenas de inimigos pode morrer com uma flechada pelas costas, mas o público vai chiar — a menos que você já tenha estebelecido a terrível aleatoriedade dos ferimentos em situações menos dramáticas. Da mesma forma, um golpe de maça na cabeça não necessariamente vai causar consequências graves, mas a resiliência do corpo de seus protagonistas e coadjuvantes precisa ser conhecida pelo público.

O realismo é nossa primeira preocupação ao discutir ferimentos em narrativas não porque precisamos necessariamente deixar nossos personagens mais vulneráveis, mas porque precisamos estabelecer as regras deste realismo. Uma história que lide com ferimentos realistas logo vai criar uma sensação de inquietude e desconforto no público, porque a narrativa vai nos confrontar de novo e de novo com a arbitrariedade de situações de risco. Alguém pode morrer por escorregar e cair na rua, ou ficar vivo depois de uma batalha épica. O mundo é injusto e somos todos vulneráveis a essa injustiça... Exatamente como na vida real. Normalmente histórias são territórios "seguros", que fazem sentido. Ferimentos realistas modificarão sua história inteira, tirando-a deste campo conhecido. Tudo, desde relacionamentos entre personagens até o desfecho de grandes missões, será percebido pelas lentes implacáveis do realismo.

Um dos melhores exemplos de ferimentos realistas em ficção, é claro, está em *Game of Thrones* — principalmente no início, principalmente nos livros. Khal Drogo se fere numa batalha e está dividido entre o tratamento administrado por seu curandeiro pessoal e as artes curativas da estranha escrava que foi capturada num de seus ataques. Normalmente esperaríamos que Drogo ficasse bem (opção heroica) ou morresse (opção cruel). Mas **George R.R. Martin** trata o ferimento de forma *realista* — Drogo alterna entre parecer

se recuperar e ter recaídas, então acaba morrendo não pelo ferimento, mas devido à traição da escrava! É surpreendente, é arbitrário, é aleatório. É realista. Um exemplo ainda melhor é a doença chamada escamagris. Jorah é contaminado, enquanto Tyrion não é. Qual o sentido disso? Qual a lógica? Nenhuma: assim como na vida real, nesta obra a doença se comporta de forma arbitrária. Vale lembrar que, ao contrário da série de TV, nos livros não há nenhum tipo de cura para a escamagris. Até onde sabemos, Jorah está condenado, sem ter feito nada para merecer isso, sem que doenças sequer fizessem parte de seu arco de personagem. Este clima informa toda a saga: decisões de personagens, resultado de batalhas, tudo é colorido pela forma realista como estas questões de vida ou morte são tratadas.

Se você optar pelo realismo, deve aceitar que tudo pode acontecer com seus personagens. Alguém pode simplesmente contrair uma doença fatal, sem que isso tenha relação com seu arco narrativo. Alguém pode morrer por comer um queijo estragado. A história ganha em surpresas, mas se torna difícil de controlar. Esta abordagem funciona melhor em obras de grande escopo, como *GoT*. Uma narrativa linear com poucos personagens pode ser arruinada por realismo excessivo.

## Fatality

A maior parte das histórias não lida com ferimentos (e elementos semelhantes como doenças, morte, acidentes...) de forma realista. Em vez disso, opta por uma das abordagens que já sugerimos acima: heroica ou cruel.

Numa abordagem heroica, os personagens, principalmente os protagonistas, são muito resistentes a ferimentos. Note que isso não tem nada a ver com a gravidade do dano — você pode contar uma história sobre uma luta de crianças no pátio do colégio ou sobre a Invasão da Normandia tratando ferimentos de maneira igualmente heroica. A chave para isto é que os personagens podem se machucar de novo e de novo e o público sabe que eles continuarão adiante. Um soldado baleado lutará, um médico acometido por uma doença grave consegue operar em si mesmo, um atleta com as duas pernas quebradas terminará a maratona. De novo, não é sobre a gravidade dos ferimentos, mas a resposta a eles.

Segundo a abordagem heroica, o caráter de um personagem e o momento em que ele está na narrativa determinam o quanto ele vai resistir. Um lutador que quebra a mão no início da história não vai se recuperar, porque a história será sobre ele aprender a superar esta dificuldade. Contudo, o mesmo ferimento no final da história provocará apenas grunhidos de dor, sem afetar realmente sua capacidade de vencer a luta final. *Duro de Matar* é um excelente exemplo da abordagem heroica: John McClane anda descalço sobre vidro quebrado e isso, na prática, não o prejudica! Ele precisa estar inteiro naquela fase da narrativa, então o ferimento não passa de uma cena dramática e mais um obstáculo a ser superado.

Mas talvez o melhor exemplo seja nossa boa e velha *Turma da Mônica*. Nos gibis da Mônica, os personagens se machucam *exclusivamente* quando fazem algo errado (um plano infalível, um ousado roubo de goiabas...). É claro que, no caso de obras infantis, a abordagem heroica é a mais comum, mas não é exclusiva: a mãe do Bambi morre com um tiro certeiro, sem ter a menor chance de fugir. O filme *Meu Primeiro Amor* também retrata vulnerabilidade física total dos personagens. Não é a abordagem realista: é a abordagem cruel.

Numa abordagem cruel, os personagens são extremamente vulneráveis a ferimentos, sendo usados como peões para mostrar os horrores de certas situações, como guerras ou doenças. Se antes o caráter e o destino dos personagens determinava sua resistência, aqui o oposto é verdadeiro — nenhum tipo de preparação, condicionamento, resistência, força de vontade ou motivação pode ajudar a superar o ferimento. Em geral esta abordagem está presente em dramas, mas também pode ser usada como "virada" ou motivador em histórias de aventura.

Em *Menina de Ouro*, a personagem principal é uma atleta de alta performance, mas isso não impede que um acidente a deixe tetraplégica, sem nenhuma chance de recuperação. Em *Onde os Fracos Não Têm Vez*, um personagem principal morre de forma patética, vítima de bandidos comuns. Uma abordagem cruel a ferimentos é em geral absoluta: se o personagem está numa situação de risco, o risco *vai* se concretizar. E vai se concretrizar da pior forma possível. Muitas vezes a história se transforma e o ferimento se torna o centro de tudo. Pense em como *Menina de Ouro* seria um anticlímax se a personagem conseguisse fazer fisioterapia e recuperar boa parte de seus movimentos. Pense em como *O Resgate do Soldado Ryan* seria esquisito se o custo humano de resgatar o tal soldado não fosse tão alto. Pense em vários filmes e séries que lidam com doenças terminais: não seria absurdo se o personagem conseguisse se recuperar no final? Numa história de abordagem cruel, os personagens *não podem* se recuperar, porque eles servem ao propósito (às vezes moralizante) de expor a gravidade destes riscos.





Um bom truque para histórias de aventura é "roubar" um pouco e usar a abordagem cruel em alguns momentos, principalmente no começo. Depois disso, você pode usar a abordagem heroica, ou até mesmo a realista.

Fiz isso em *O Inimigo do Mundo* (spoilers à frente!): logo no começo, a bárbara Andilla morre enfrentando um monstro. O combate não é especialmente difícil, comparado ao que os personagens passam depois. Mas, apresentando a vulnerabilidade de uma heroína logo de início, tentei criar uma sensação de tensão para o resto da narrativa. Em geral, o livro usa a abordagem heroica — apenas grandes erros levam a ferimentos graves ou permanentes. Mas aquele momento de crueldade sacode o público, dando o tom certo para a história.

## Heróis nunca morrem

*O Inimigo do Mundo* e histórias semelhantes precisam lidar com um aspecto adicional com respeito a ferimentos: cura mágica.

A fantasia medieval é o gênero que mais abusa deste recurso, mas "cura mágica" não diz respeito necessariamente a magia verdadeira. O que define um cenário com cura mágica é que os personagens não precisam lidar com efeitos permanentes de seus ferimentos. A única coisa irreversível é a morte; todo o resto pode ser consertado. *Star Wars* tem cura mágica mesmo antes do filme mais recente, com seus bacta tanks e mãos biônicas indistinguíveis das originais. Até *Star Trek* usa cura mágica, por mais que o Dr. McCoy diga que é um médico, não um milagreiro!

Você não precisa necessariamente ter uma explicação para cura mágica em sua história, apenas estabelecer que ela existe. *24 Horas* tinha uma das mais potentes curas mágicas da TV mundial — Jack Bauer era capaz de se recuperar de tiros, espancamentos, cortes, vício em heroína (!) e exposição a uma explosão atômica (!!!) apenas deixando o tempo passar. Quanto mais episódios se passavam desde o ferimento, mais espectadores esqueciam que ele tinha ocorrido. E, quando quase ninguém mais lembrava, Jack estava novo em folha.

A presença de cura mágica, com ou sem explicações, é uma decisão importante para sua história porque determina o que está em jogo a cada situação de risco. Se a abordagem aos ferimentos diz *quando* os personagens vão se machucar, a presença de cura mágica determina *como* isso vai acontecer. Num cenário com cura mágica, ferimentos, em última análise, são questão de "tudo ou nada" — ou um

personagem morre ou vai se recuperar totalmente. Assim, render-se quase sempre é uma opção. Da mesma forma, tentar algo arriscado tem menos consequências. Um cenário com cura mágica logo adquire uma característica de repetição. Os personagens podem insistir em certos comportamentos, podem desafiar a morte de novo e de novo. Situações de risco se tornam rotina. Isso pode ser ótimo: jogos de todos os tipos dependem da capacidade de aprender com erros e tentar de novo. Narrativas longas (como a maior parte das sagas de fantasia) também se beneficiam de cura mágica porque precisam colocar seus heróis em repetidas situações de perigo. Cura mágica torna a história mais episódica: uma vez que um ferimento seja superado, ele é página virada, não faz mais parte da narrativa. Isso significa que, quando for a hora de matar um herói, você precisará "começar do zero" mais uma vez, estabelecer todas as condições para que *este* perigo seja letal, quando todos os outros não foram. Deverá haver algo diferente sobre a situação que finalmente dá cabo do personagem.

Num cenário sem cura mágica, cada ferimento não carrega consigo apenas a chance de morte, mas a chance de uma recuperação apenas parcial. Alguns casos são óbvios: num mundo sem cura mágica, perder uma mão ou um olho é algo permanente. Mas, principalmente numa narrativa mais violenta, você também precisa pensar em dano permanente menos óbvio. Talvez seu herói sobreviva a um golpe de espada superficial... Mas ele pode ficar com dores para sempre. Pode perder mobilidade ou força em alguns músculos. Pode se tornar menos resistente. A ausência de cura mágica coloca uma camada a mais de risco em qualquer situação. Um personagem pode lentamente "piorar" a cada luta, sua capacidade pode diminuir. Além disso, cada ferimento passa a fazer parte da história. Deixa de ser apenas parte de uma cena de ação para integrar a construção do personagem.

Isso necessariamente diminui a quantidade de ferimentos ao longo da narrativa — independente de sua abordagem, você precisará lembrar o público de novo e de novo do que já aconteceu antes. Mais de um ou dois ferimentos desse tipo se tornam maçantes, podendo chegar a criar um efeito cômico.

Na vida real, com sua ausência total de cura mágica, cada ferimento que alguém sofre não é apenas um detalhe de um acontecimento maior. É algo que integra a maneira de pensar da vítima. Um lutador que tenha quebrado o braço no ringue ou um policial que tenha sobrevivido a um tiro nunca deixarão a experiência de lado. Cada luta e cada tiroteio serão informados pelas consequências do ferimento.

Algumas histórias combinam a abordagem aos ferimentos e a presença ou ausência de cura mágica para criar um efeito específico.

De novo seremos obrigados a citar *GoT*: por mais realista que seja a abordagem do velho Martin sobre dano aos personagens, em geral cura mágica *existe*. Os heróis podem se ferir de novo e de novo sem grandes consequências permanentes. Contudo, ele dá sua própria abordagem à cura mágica: ela é heroica. Em geral, ferimentos são transitórios ou fatais, *exceto* quando dizem respeito ao caráter dos personagens. Ned quebra a perna e nunca mais se cura, Tyrion perde o nariz (nos livros), Daenerys fica estéril, o Cão fica desfigurado, Theon Greyjoy é castrado, Davos Seaworth perde os dedos... Mas tudo isso acontece em momentos ligados ao arco de cada um destes personagens. A aleatoriedade é reservada à morte ou a feridas *sem* consequências duradouras.

## O que esperar? Dor!

Algo que poucas histórias abordam ao lidar com ferimentos é uma velha conhecida de todos os seres humanos: a dor.

Existe uma desconecção fundamental em relação a personagens de quase todos os tipos de histórias, e quase todos nós somos culpados dela, como público ou como criadores. Em geral, julgamos riscos aos personagens pelo que vai afetá-los para sempre — acabamos de falar disso, aliás. Tudo que "apenas" provoca sofrimento temporário é descartado.

No entanto, na vida real evitar dor é talvez nossa principal motivação. Quando estiver pensando em como lidar com ferimentos em sua história, você também precisará considerar esta questão óbvia: seus personagens sentem dor?

Não responda "sim" sem pensar. Em geral, personagens de ficção *não* sentem dor. Pelo menos não como nós. Até mesmo JohnMcClane, sempre gemendo e reclamando, é imune à dor comum que eu e você conhecemos. A razão para isso é simples: numa mídia audiovisual, existem limites para transmitir a sensação de dor ao público. Em livros, temos mais recursos, mas acabamos sendo influenciados por filmes e séries. Assim, descartamos a dor.

Vamos considerar que personagens não sentem dor quando suas decisões não são influenciadas pela chance de ela aparecer. A maioria dos heróis pesa os riscos de cada situação com base em sua chance de morrer ou (se cura mágica não existir) nas consequências permanentes do pior resultado. Mas uma pessoa normal, antes de calcular tudo isso, pensa na dor. Muitas vezes, mesmo quando *queremos* fazer algo arriscado, nosso corpo não *permite* a ação, quando sabemos que ela vai causar dor. Mais ainda, temos um forte instinto de recuar frente à dor. É preciso bastante treinamento para não se encolher ao levar um golpe.

Personagens que não sentem dor são objetivos, como heróis de videogame. Se você clica para que eles pulem, eles pulam — mesmo que caiam numa fogueira. Em geral, descrições de batalhas com heróis imunes à dor falam de limitações absolutas: o narrador mostra o personagem "incapaz de erguer o braço mais uma vez" ou "não conseguindo respirar" ou simplesmente avassalado por números ou força superior. Estes heróis nunca *decidem* não erguer o braço ou não continuar adiante porque a dor será demasiada. Se eles são fisicamente capazes de fazer algo, vão fazê-lo.

Não é preciso ir muito longe para descobrir como narrar personagens que sentem dor. Basta pensar em você mesmo ou qualquer pessoa que você conheça! A chave é lembrar o público de que dor pode ser desesperadora, independente do "dano" real associado a ela. Mostre um herói estremecendo ante a perspectiva da dor, a desorientação que vem com só um segundo de agonia, o reflexo do corpo ao tentar evitar ainda mais dor... Traga experiências familiares ao público. Só então deixe que seu personagem aja tentando evitar a dor. Sem estes lembretes, existe grande chance de que qualquer um que reaja à dor de forma apropriada seja visto como covarde.

Por falar nisso, não exagere nas descrições. Dor é uma sensação que pode se tornar abstrata rapidinho. Todo mundo vai ter empatia com a dor de um corte ou de uma pancada. Muitas pessoas entenderão a dor de um osso quebrado. Mas coisas como "lava fervente correndo pelas veias" ou "todas as células sendo dilaceradas em agonia inominável" têm o efeito contrário — afastam o público da referência e *diminuem* a sensação de que o personagem está sofrendo. Quando descrever dor, seja comedido, mas não se limite a um só local. Dor de dente reflete na cabeça, pode deixá-lo enjoado, aumenta a sensibilidade do corpo todo. Uma pancada pode fazer todo o corpo doer, causar contraturas nos músculos, dificultar a respiração... Descrever os efeitos da dor é mais eficaz do que apenas aumentar sua intensidade.

Se sua história lidar com dor, qualquer tipo de cura mágica se torna muito mais importante. Muitas vezes, pessoas que sentem grande dor são capazes de fazer qualquer coisa para ter algum alívio. Imagine se este alívio for instantâneo e total! Não seria exagero dizer que a principal função de um clérigo ou outro personagem do tipo se torna muito mais acabar com a dor do que oferecer orientação espiritual ou mesmo curar. Estes personagens precisam considerar sua responsabilidade: é ético negar alívio a alguém que está sofrendo, mesmo com um ferimento "menor"? É mais importante curar ou aliviar a dor?

Para criar um cenário ou narrativa verossímeis, vale a pena considerar as implicações de tudo isso. Talvez cura mágica seja tão comum quanto em fantasia medieval — útil para permitir que seus personagens se arrisquem de novo e de novo. Mas talvez a cura não ofereça alívio. Um corte no peito continuará doendo, mesmo que o personagem consiga resistir a ele. Neste caso, talvez outro tipo de magias, medicamentos ou poderes sejam necessários para suprimir a dor.

Enfatizar a dor na narrativa vai levá-lo a criar personagens que se machucam menos. Talvez isso signifique uma abordagem heroica, talvez uma abordagem cruel. De qualquer forma, assim que você começar a pensar no sofrimento que seus protagonistas experimentam, notará que precisa impor um limite. Ninguém consegue simplesmente empilhar dores até o infinito e continuar lutando. Personagens que sentem dor lidam mais com a *ameaça* de ferimentos do que com um grande número de ferimentos reais.

## O PV

Seja qual for sua maneira de lidar com isso, ferimentos são uma realidade em qualquer história que envolva combates e perigos. Nenhum herói sai incólume de grandes aventuras e mesmo tramas intimistas e dramáticas muitas vezes apelam para acidentes e doenças quando querem mostrar a mortalidade de seus protagonistas.

Você deve ensinar ao público como reagir a ferimentos em sua história, mostrando as "regras" logo de cara. A mesma cena pode ser engraçada em um desenho animado e brutal em um filme de terror. O mesmo golpe pode provocar um comentário sarcástico e um contra-ataque numa série de aventura ou deixar um personagem inválido em um livro dramático.

A escolha é sua. Afinal, você tem o poder de dar a vida aos personagens... E também tirá-la!

*LEONEL CALDELA*

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 82

# O RETORNO DE AURAKAS

**Após um considerável período longe da capital — ausência esta que não passou despercebida por seus adversários, e cujo teor gerou longas discussões entre os filósofos imperiais — o Imperator Aurakas enfim retornou à Tiberus. Recebido com pompas, o líder do sólido conglomerado não perdeu tempo e convocou inúmeras reuniões com os principais patriarcas do Senado para o mesmo dia de sua chegada.**

Tal conduta chamou a atenção até mesmo dos seus aliados mais próximos. Em geral, as reuniões de Aurakas com os senadores acontecem em grupos menores, para que os envolvidos pudessem ter um debate razoável sobre o assunto, com o imperador ouvindo pontos divergentes para tomar a melhor decisão sobre a questão. Encontros particulares como estes são raros.

Além disso, tudo indica que Aurakas esteve viajando pelos reinos conquistados, visitando as centúrias de legionários e passando em revista às legiões tapistanas. Tais ações, apesar de rotineiras, não demandam tanto tempo e atenção dele desde o final das Guerras Táuricas, o que pode ser um forte indício de que Tapista planeja entrar na Guerra Artoniana a qualquer momento. E que deverá tomar um lado do conflito.

Esse é um fator que inspira cuidados ao Imperator, pois está relacionado aos interesses comerciais das famílias mais poderosas do império, e que acaba por isso dividindo seus vassalos. Apesar de conhecidamente menosprezarem os minotauros como raça, uma aliança com o Triângulo Autocrático poderá gerar um crescimento no comércio de escravos. Entretanto, muitos se negam a negociar com tais indivíduos sem escrúpulos.

Seja qual for o rumo escolhido, a palavra final será do Imperator que deve contar com a lealdade de todos os cidadãos do Império, independente de sua decisão.



## A guerra e o Império

**O Imperator Aurakas é tido como um dos maiores estrategistas vivos em toda Arton — se não o maior, haja visto que teve sucesso onde até Mestre Arsenal, antigo sumo-sacerdote de Keenn — falhou. As legiões táuricas invadiram e conquistaram territórios do Reinado, chegando até a capital com velocidade e eficiência nunca antes vistas. Por isso, o posicionamento de Aurakas deverá ser decisivo mais uma vez.**

E ambos os exércitos sabem disso. Não é de hoje que notícias sobre a presença de membros do Triângulo Autocrático no Império chegam até a Gazeta, que vem acompanhando o desenrolar do conflito com atenção e preocupação há meses. E é certo que pessoas ligadas à alta cúpula da Aliança do Reinado tenham efetuado movimentos semelhantes, ainda que tais encontros tenham sido mantidos em segredo por razões estratégicas.

Infelizmente, há um temor crescente de que o Triângulo Autocrático tenha se saído melhor. Representantes de Yuden, Portsmouth e Ahlen viajaram até o Império inúmeras vezes nas últimas semanas para negociar tratados diversos, não ligados diretamente ao conflito, mas com o objetivo claro de agradar os minotauros.

Puristas ou Heróis, a posição do Imperator será determinante para a o lado escolhido, certamente selando a derrota do adversário, considerando-se a quantidade de tropas ativas e treinadas no Império, muito maior do que os combalidos inimigos são capazes de reunir após tanto tempo em guerra.

## A situação dos escravos

**De longe, o ponto mais delicado da relação entre o Reinado e o Império de Tauron sempre foi a questão da escravidão. A cultura dos minotauros não apenas considera a prática correta como a própria espécie depende disso para perpetuar-se, já que não existem fêmeas da raça.**

Por isso, os dogmas de Tauron — em que o mais forte tem o dever moral de proteger o mais fraco, enquanto este deve obediência e servidão ao protetor — foram adotados com tanta devoção por toda a sociedade de Tapista, e nos últimos anos, também imposta aos habitantes dos territórios conquistados. Entretanto, tal fato não torna o ato menos abjeto. Inúmeros heróis ao longo dos anos tentaram, de várias maneiras, acabar com o terrível comércio de gente, sem sucesso.

E o mesmo ocorre dentro das fronteiras imperiais. Escravos buscam a liberdade de tempos em tempos, com revoltas muitas vezes espontâneas, causadas pela opressão dos minotauros. E obviamente, o mesmo também ocorre de maneira organizada, através de grupos rebeldes, envolvendo inclusive pessoas livres que não concordam com a prática escravagista.

Todas estas pequenas revoltas costumam ser rapidamente controladas pelos legionários. Por isso, as ações que mais surtiram efeito permanecem escondidas, através das ações de heróis nas fronteiras com o Reinado.

## Duelo de aberrações

**Como não podia deixar de ser, a volta do Imperator e os rumores da guerra mobilizaram toda a capital. A segurança foi reforçada na região, tanto pela guarda pessoal de Aurakas quanto por tropas responsáveis pela patrulha das cercanias, tornando-a assim um dos locais mais protegidos e seguros de Arton, visando também desencorajar qualquer tentativa de ação por parte dos escravos.**

Após o desfile pelas principais avenidas da gigantesca cidade, o Imperator irá se apresentar ao público no Coliseu de Tiberus, em um evento que deve contar com lotação máxima. Há boatos de que tamanha movimentação esteja ligada a um festival a ser organizado em honra à Tauron. E em uma data tão importante, há expectativa do retorno de uma das atrações mais famosas e aclamadas do coliseu: o Duelo de Aberrações.

Este Duelo consiste em um confronto entre criaturas tidas como exóticas — pelo menos para os padrões dos minotauros, — que podem ser desde monstros nativos de Galrasia até algo nunca antes visto, como uma criatura única oriunda do longínquo Deserto da Perdição. Como ainda se trata de Tapista, criaturas inteligentes também podem participar, seja como pena por crimes cometidos, seja meramente para diversão dos seus donos, caso sejam escravos.

Todas as lutas do Duelo de Aberrações são até a morte, por isso, a frequência do evento é incerta. Há quem diga que todo este circo tem um propósito nos planos de Aurakas, e que algo muito importante pode estar em andamento nos bastidores, prestes a vir à tona. A Gazeta convoca heróis para estarem prontos e a postos!

*GOBLINS DE VALKARIA*

# DOSSIÊ: RAÇAS

## COMENTÁRIOS E ANÁLISE SOBRE... OS COMENTÁRIOS E ANÁLISES

**EXCLUSIVO!**

**Através de muito esforço, e correndo riscos à sua integridade física, nossos goblins repórteres adquiriram um documento confidencial. Repleto de informações controversas sobre as raças de nosso querido *Tormenta20*, o documento foi elaborado por membros de uma organização secreta, conhecida pelo nome sombrio de "Grupo do Discord do Playtest T20". Que medo!**

**O que? Não acharam assustador?**

**Certo... mas é um grupo secreto, eles certamente têm objetivos escusos.**

***Não também?* Como assim o canal é *público?***

**Pitombinhas! Só falta me dizer que o documento pode ser acessado por qualquer um...**

***O QUE?!* Qualquer um pode baixar o arquivo clicando nesse link? Então para que diabos servem nossos goblins repórteres?**

• • • • • • • • • • • •

**Sejam bem-vindos a um episódio especial da coluna. Hoje, não vou falar sobre regras. Vou falar sobre o que outras pessoas falaram sobre regras (o que, na prática, quer dizer que vou falar sobre regras...). Confuso? Permitam-me explicar. Pois esta é a *Caverna do Saber* e aqui nada fica sem explicação.**

Nos últimos meses, tenho trabalhado nas regras de *Tormenta20*. A essa altura, o playtest já está pronto e a produção do livro em si está avançando em velocidade de grifo. De fato, na minha última coluna disse que aquela era a última vez que falaria do playtest.

Pelo visto, apliquei um hynnin em vocês.

Na verdade, isso não é culpa minha. Tampouco foi premeditado. Eu realmente iria falar de outro assunto. Mas eis que caiu em meu colo um arquivo muito interessante... Na verdade, o arquivo é digital e está na nuvem, não no meu colo, mas continua sendo interessante.

O tal arquivo traz uma análise mecânica de cada uma das 17 raças do playtest de *Tormenta20*. Através de uma metodologia que permite aferir uma "pontuação" para cada habilidade de raça, o arquivo compara as raças entre si. A análise é bem detalhada. Quão detalhada? Bem, o arquivo tem 48 páginas.

Quarenta. E. Oito.

A nível de comparação, a seção de raças no playtest ocupa quatro páginas. Sendo justo, não é raro que a análise de alguma coisa seja maior que a coisa em si. Ainda assim, escrever quase cinquenta páginas de avaliação técnica é um trabalho incrível.

Mas e o conteúdo? A análise é boa? Ou é só lorota de gente que quer apenas mais bônus e braços em seus personagens? Isso, caros regreiros, é o que vamos descobrir agora. Vamos entrar na *Caverna do Saber* e... analisar a análise!

## Questões gerais

O primeiro ponto a se analisar nas raças propostas é que a maior parte delas ganhou novas habilidades. O nível de poder médio aumentou. Isso é ruim. E vou explicar por quê.

Numa primeira análise, pode parecer que um personagem com mais habilidades é mais divertido, mas uma boa experiência de jogo não se baseia em ter muitas habilidades anotadas na ficha, mas sim em usá-las. Às vezes, como diz o ditado, "menos é mais".

Fichas inchadas tornam o jogo lento, pesado, complexo. Passar cinco horas para resolver um único combate não é divertido. Bom, às vezes pode até ser — já mestrei batalhas que duraram uma sessão inteira. Mas eram momentos especiais da campanha, não o padrão. Via de regra, você quer que várias cenas aconteçam durante a aventura. Gastar muito tempo numa só é receita para um jogo enfadonho.

Se você já jogou uma sessão na qual a companhia de seus amigos foi agradável, a pizza estava gostosa, a história que o mestre bolou foi bacana... Mas mesmo assim ficou com um "gosto ruim" no fim, grandes chances disso ter acontecido pelo jogo ter rendido menos do que você esperava. Essa lentidão do jogo é algo que estou tentando combater em *Tormenta20*. E para alcançar esse objetivo, alguns sacrifícios precisam ser feitos.

O primeiro deles é ter raças com menos habilidades. Isso pode parecer não ter grandes consequências positivas — e de fato, só isso realmente não vai resolver nosso problema de lentidão. Mas nos leva na direção certa.

Assim, o nível de poder médio das raças não aumentou. É uma diretriz que não iremos mudar. Teremos, no futuro, poderes raciais que farão com que as raças tenham mais peso na personalização dos personagens. Para grupos que gostam de personagens mais poderosos, bastará fornecer um poder racial de bônus no 1° nível. Mas para quem prefere uma experiência mais leve, teremos a regra padrão, mais contida.

Além da questão do nível de poder, há outros dois pontos gerais a abordar. Primeiro, uma das reclamações sobre as raças do playtest é que as raças pequenas (goblins, hynne, sprites) estavam sofrendo muito. Claro, ninguém espera que um goblin seja tão forte quanto um minotauro, mas as raças menores estavam de fato prejudicadas. Na última versão do playtest, introduzimos uma mudança que reduziu as penalidades das raças pequenas — agora, criaturas Pequenas e Médias usam armas normais (que causam o dano padrão) e criaturas Minúsculas usam armas reduzidas, que causam um "passo" a menos de dano (antes, causavam dois passos a menos). Claro, o pessoal da análise não tinha como saber que já estávamos fazendo isso, mas o fato é que parte do que eles apontam caiu por terra com a nova regra de tamanho.

Dito isso, vamos à análise de cada raça.

### Fora bônus circunstanciais!

Um dos elementos de regra que as raças propostas usam são bônus circunstanciais, especialmente em testes de resistência. Por exemplo, "+2 em Fortitude contra doenças e venenos". No geral, isso é ruim. Funciona na teoria — de um ponto de vista mecânico, são bônus ponderados, que não vão quebrar o jogo; De um ponto de vista interpretativo/simulacionista, são ainda melhores, ao representar uma característica racial com grande precisão. Na prática, porém, são chatos de anotar na ficha, e quase sempre esquecidos pelos jogadores.

Como diretriz geral, em *Tormenta20* estamos fugindo de bônus circunstanciais. Quase sempre, o uso deles é um preciosismo simulacionista, uma busca desnecessária por "realismo". Ora, se goblins têm um metabolismo forte, faz sentido que tenham +2 em Fortitude contra doenças e venenos. Mas também faz sentido que tenham +2 em... Fortitude — e ponto! O segundo jeito é mais forte, sim, mas não é o tipo de coisa que desequilibra. Porém, é muito mais simples de anotar e usar.

Claro, às vezes não há como fugir de bônus circunstanciais. Certas coisas são mesmo melhor representadas por eles. Mas, se possível, evite seu uso.

## Humano

A raça padrão, o humano teve várias habilidades sugeridas na análise. Nós mesmos pensamos em diversas habilidades para tornar o humano mais único — como um limite maior no gasto de pontos de mana (representando que os filhos de Valkaria têm potencial ilimitado) ou o direito a escolher duas origens (uma representando a infância e outra a juventude, já que humanos amadurecem e aprendem mais rápido), apenas para citar dois exemplos.

Porém, não usaremos nenhuma dessas ideias. Isso porque o humano precisa ser uma "não raça". Ao humano, cabe o papel de ser o ponto neutro, por isso ele precisa ser discreto em termos mecânicos. A função do humano é agradar ao jogador que não quer habilidades de raça. Para quem quiser uma raça colorida, que vai definir seu personagem, existem outras 16. O papel do humano é justamente dar mais cor à classe. Isso descaracteriza o humano? Não, justamente porque essa é a característica dele — ser um curinga que se adapta a qualquer papel.

Falando especificamente sobre as sugestões do grupo, a habilidade Eclético é uma ótima ideia, mas adiciona mais um nível num processo de construção de personagem que já está no limite da complexidade. Ter essa habilidade, na prática, exigiria que o jogador de humano lesse todas as origens para escolher seu benefício. Isso é ruim, especialmente pelo fato do humano ser o reduto de muitos iniciantes. Já Herói Nato é uma habilidade da qual eu gosto, mas gera problemas por adicionar uma habilidade ativa a todos os personagens, incluindo NPCs secundários. A habilidade encaixa no conceito de muitos personagens, mas realmente funciona para o vendedor de presuntos da vila?

Ao se criar as mecânicas de uma raça, precisa se pensar em como ela vai representar todos os personagens do mundo, não apenas os personagens jogadores. A raça precisa ser coerente para todos os coadjuvantes e figurantes também.

Assim, o humano não muda. Tanto Eclético quanto Herói Nato são ideias muito boas, porém, e certamente vão aparecer num segundo momento como poderes (antigos talentos) raciais.

## Anão e Elfo

Essas duas raças, as mais clássicas da fantasia, formam uma duplinha, cuja função é fornecer aos jogadores habilidades simples e direcionadas. Notem como o anão ganha mais pontos de vida e o elfo ganha mais pontos de mana — são as características mais básicas do sistema, fornecidas pelas raças mais "padrão" (além do próprio humano, é claro).

Por terem esse papel quase didático, as duas raças não mudam. No caso do anão, melhoramos a habilidade Tradição de Heredrimm, entretanto. Não mexemos na questão da fabricação de itens ("craft") porque nem todo anão fabrica itens, e porque a habilidade quebraria a economia do mundo. Ela funciona como poder racial, porém.

## Dahllan

A raça já havia sido mudada entre o playtest 2.3 e o dossiê. Não seguimos as mudanças do dossiê porque já havíamos ficado satisfeitos com as mudanças dela.

Bem, até aqui parece que não seguimos nada das ideias do pessoal, mas não foi isso que aconteceu. É só uma coincidência que justamente as quatro primeiras raças não se aproveitaram das sugestões. Nas outras, como veremos agora, diversas mudanças foram feitas!

## Goblin

Como dito no documento, o goblin estava fraquinho e pouco interessante. Aqui, seguimos várias sugestões, incluindo a mudança nos atributos.

## Lefou

Também seguimos várias mudanças. A raça ficou muito mais colorida, divertida e única. Corrupção Rubra, no entanto, geraria problemas de balanceamento e deixaria a raça muito complicada, algo que não queremos nas raças básicas. Lembrem-se: nem todos são regreiros! A ideia da habilidade é boa, entretanto, e ela pode aparecer como poder racial. A nova Deformidade é extremamente forte — receber +2 numa perícia é muito melhor do que receber um treinamento. Numa análise superficial, o treinamento pode parecer melhor, mas o bônus de +2 acumula com o treino, dando ao lefou um potencial que poucas raças têm. Para compensar, Cria da Tormenta ficou levemente mais fraca.

No fim das contas, o lefou ficou um pouco parecido com o humano, mas isso é de propósito. Ele é a outra raça generalista do sistema (contando apenas as oito raças básicas) e não deve mesmo ser uma raça muito complexa. Porém, agora, tem personalidade — como deveria ser, considerando seu papel como a raça mais única do cenário. Ainda estamos discutindo não aplicar a penalidade em Carisma no poder da Tormenta que o lefou ganha como bônus. Afinal, ele já começa com uma penalidade de –2 nesse atributo... O que acham?

## Minotauro

O próprio arquivo dizia que o minotauro estava bom. A mudança principal, que era adicionar Presença Imponente, tinha como objetivo equilibrar as picanhas na escala de poder proposta. Como não aumentamos a escala, não havia por que adicioná-la. Como em vários outros casos, a habilidade pode aparecer como poder racial. A mudança em Faro foi adotada. Não usamos o texto exato, mas a ideia está lá. A habilidade ficou muito mais clara assim, parabéns para quem teve a ideia!

## Qareen

Momento confissão: eu não estava satisfeito com o qareen que apresentamos. Porém, não havia conseguido fazer nada melhor. Pois é, às vezes, a gente tenta e não consegue. Felizmente, o pessoal conseguiu ter ideias melhores que as minhas, e o novo qareen, muito baseado no documento da análise, finalmente me deixou feliz!

## Golem

Ai... Por onde começar? Talvez por "vocês venceram"? Aqui mesmo, na *Caverna do Saber*, defendi que raças não vivas não deveriam ter Constituição. Mas, no fim das contas, dei o braço a torcer: o jogo vai ficar melhor com todas as raças tendo o atributo. Claro que, no caso de seres como golem e esqueletos a Constituição não representa vigor e metabolismo, mas sim coisas como qualidade dos materiais e construção ou, mesmo, estado de preservação dos ossos e potência da energia negativa que os mantém animados. Que nunca digam que não mudo de opinião.

O grande dilema do golem era a questão da Constituição nula, que trazia junto diversas outras coisas, como uma lista gigante de imunidades. Agora, a raça de fato está mais simples e "jogável".

## Hynne

O grande problema dos baixinhos era... justamente o fato de serem pequenos e, com isso, terem pouco potencial

ofensivo. A mudança da regra de tamanhos, discutida acima, ajudou a resolver isso. De resto, poucos ajustes na raça serviram para deixá-la mais interessante.

O documento sugeriu uma habilidade relacionada à comida, que foi uma sacada boa e divertida. Porém, por motivos de simplicidade, ela ficará para poder racial.

## Kliren

No povo-das-estrelas, quisemos manter a Lógica Gnômica, mesmo sabendo tratar-se de uma habilidade forte. Usar Inteligência para resolver problemas é algo que faz todo sentido para a raça, e combina bem com a habilidade do inventor. Quebrado? Não diria. É forte, mas ao custo de 4 PM por uso, não é o tipo de coisa que poderá ser feita a qualquer hora.

Também não usamos as magias para não banalizar esse tipo de habilidade. Sprites, por exemplo, são criaturas inerentemente mágicas, e faz todo sentido que possam lançar magias. Mas os kliren não precisam disso.

## Medusa

Excelente! Ótima ideia de envenenar as armas. Um jeito mais elegante e útil de representar o veneno das serpentes do que fazer os pobres cabelinhos atacarem. Essa é a ideia que gostaria de ter tido.

## Osteon

Com a questão da Constituição nula resolvida, o esqueleto não tinha muitos problemas. Usamos sugestões da comunidade, mas a habilidade de garras foi removida pois na nossa escala de poder algo precisava sair — e esse é o tipo de habilidade que funciona melhor como poder racial. No fim, acabamos tirando a Memórias Póstumas unicamente por motivos de simplicidade. Lembrem que *Tormenta20* ainda é um livro básico.

## Sirena

Não havia muitas sugestões na sirena, mas aquela que havia (mexer na habilidade Mestre do Tridente), nós usamos.

## Sprite

O documento aponta que houve bastante discussão sobre o voo das fadinhas. Acreditem: houve grande discussão do nosso lado também! Passei um bom tempo pensando nessa habilidade e fiquei satisfeito com o resultado. Fiquei feliz de ver que os analistas concordam. É muito difícil representar voo sem quebrar o jogo. Outros jogos simplesmente fogem disso, o que pra mim é o caminho mais fácil — e covarde. Nossa sprite voa, mas sem estragar diversas aventuras.

Aceitamos a sugestão referente aos atributos — as sprites realmente estavam prejudicadas. Essa mudança, junta com o fato do tamanho delas não ser mais tão prejudicial, tornou a raça equilibrada e divertida.

## Suraggel

Aqui, novamente, seguimos as ideias da comunidade, embora com uma simplificação/redução na escala de poder, como nas outras raças.

## Trog

Por fim, aqui também seguimos as ideias propostas, especialmente em aglutinar o tipo monstro com outras habilidades. Usamos outro nome, porém, para deixar mais claro o que é um trog.

## Argumentos finais

Como visto, utilizamos muitas das sugestões. Fizemos isso por que somos bonzinhos? Não. Fizemos isso porque as sugestões eram boas. E porque a ideia do playtest sempre foi utilizar o poder da comunidade para fazer um jogo melhor. A comunidade entregou. Coube a nós usar!

Também aproveitamos as mudanças para unificar a quantidade de habilidades de raça e, assim, deixar o jogo mais claro e elegante. Agora, todas as raças possuem três habilidades, ou quatro, quando uma delas é na verdade uma desvantagem (como no minotauro e no trog). As exceções são o humano e o lefou, que como raças versáteis têm menos habilidades, mas mais amplas.

Claro, nem tudo foi aplicado. *Tormenta20* visa um público amplo. Não podemos pensar apenas em veteranos. Achamos que o jogo ficou interessante para eles (para vocês), sem alienar os novatos. Precisamos deles para manter o hobby saudável e crescendo... e para chegarmos no *Tormenta30*. O que foi? Esse playtest foi tão divertido que mal posso esperar pelo próximo!

*GUILHERME DEI SVALDI*

O ÍDOLO DE SOTAKHIIR
POR SARIO FERREIRA
ARTE POR SAMUEL MARCELINO

**Tudo que separava os dois cavaleiros era meia dúzia de passos. Nesta curta distância cabia um universo, onde a ansiedade, o medo, a coragem e o orgulho emanavam dos olhares, protegidos na grade do elmo.**

No alto azul, um sol testemunho acendia a luz das armaduras, que se refletiam, fazendo dos dois combatentes estrelas prestes a colidirem. O brilho das espadas foi sacado e aumentou a força iluminada que envolvia aquela última batalha. As lâminas se apontaram e reduziram os passos da distância: tornaram-se uma ponte a pouco de conectar e separar os lados contrários. A gravidade da batalha tragou um ao outro e a decisão começou.

Aço deslizou no aço, num beijo de lâminas controlado, sutil, mas perigoso. O primeiro cavaleiro retraiu a espada, livrando-se do choque, e estocou. O segundo cavaleiro recuou e defletiu a ofensiva para longe do abdômen; seu adversário havia mirado uma junção entre as placas do peitoral e errou por pouco. Preocupou-se, tinha de ser mais rápido. A espada do primeiro girou e, com um jogo de pulso, voltou em um corte lateral contra o segundo. Com um gancho da guarda-cesta da lâmina, o segundo repeliu o ataque e transformou a defesa em um golpe circular. O círculo terminou em um mergulho contra a cabeça do primeiro, mas ele flexionou os joelhos, e subiu a própria espada em travessão, impedindo que a arma oponente chegasse ao elmo. Empurrou a espada do segundo para o alto e a sola da bota armadurada explodiu pela guarda-aberta, mandando-o para trás.

Era um golpe inofensivo contra a couraça metálica, mas não contra o pulmão do segundo, que perdeu o ar entre o resfolegar do combate. O primeiro avançou, oportunista ao desequilíbrio do segundo, e a espada traçou um arco.



Não houve nada que o agredido conseguisse fazer exceto posturar o corpo, muito desajeitado, para que o golpe acertasse seu ombro e não o pescoço, que era protegido só por malha de aço. O traço diagonal arrebentou uma das placas do ombro atingido, perpassando pelo peitoral e levando rebites pelo caminho, em um rastro de aço no aço que deformou a armadura. Por fora, não parecia muito, porém, quando os vincos das placas pontaram através do acolchoado em sua carne, o segundo sentiu no peito e no ombro; devia estar sangrando. Ignorou. Não havia tempo para sofrer.

A espada do segundo subiu do chão ao céu contra o primeiro. Antes que o golpe chegasse ao saiote, ou a áreas mais críticas, o primeiro cavaleiro puxou a perna num giro rente à lâmina ascendente, e emendou um novo ataque com a inércia do movimento. O primeiro quase riu da tolice do segundo: além de estar lento, ferido, tinha feito a bobagem de repetir um golpe que deixasse sua guarda alta. Era seu fim.

Ou não.

De guarda aberta, e a espada no alto, a manopla livre do segundo esmurrou o punho do atacante, interrompendo o golpe do primeiro em sua raiz. O quadril do segundo girou e a espada desceu contra o primeiro, que era quem estava com a guarda aberta agora. O brilho cadente mergulhou numa fúria vertical, que faiscou pela lateral do elmo, esmagou a ombreira de metal e o ombro protegido, ecoando em choque pelo corpo do primeiro, a ponto de fazê-lo cair sobre um joelho. O torpor paralisou qualquer raciocínio do atingido. “Acabou”, pensou o segundo cavaleiro. Esta era a diferença entre os dois no combate: o segundo pensava, o primeiro fazia. Razão contra intuição.

O primeiro segurou a lâmina do segundo, com a pressão certa para evitar a mordida do fio, e a torceu, dobrando o pulso adversário. O segundo soltou a arma para se salvar da torção e, quando percebeu, o primeiro cavaleiro já tinha se levantado e sua manopla esquerda, o lado do ombro intacto, apontava a espada no pescoço do segundo; ele era ambidestro. A respiração forte dos elmos conversou, até que o primeiro transformou os haustos em uma palavra:

— D'flail. — Um silêncio anunciante engoliu tudo. — É o suficiente. Você está oficialmente graduada na arte da espada.

O segundo cavaleiro tirou o elmo, deixando-o cair no gramado do pátio. O sorriso que surgiu no suor do rosto acompanhou os olhos de mel, o coque do cabelo loiro foi desfeito numa cascata dourada. Ao redor, a corte, os plebeus, os cavaleiros reais e o próprio rei aplaudiram. Sania D'flail, uma cavaleira, na verdade, se curvou, desceu de joelhos, e o primeiro cavaleiro tocou sua testa com a ponta da espada.

— Que Mainna, a Deusa da Vida, guie o fio de sua espada contra toda invirtude.

Sania, seu mestre e todos os outros tocaram a testa com o sinal sagrado. A plateia se dispersou e dela veio um baixote cabeludo, claramente preocupado com a cavaleira. Ele dirigiu ao mestre um olhar ríspido, antes de falar:

— Precisava disso? Era só um exame!

— Ora, nem o rei reclamou — riu o armadurado, de dentro do elmo, sem levar a queixa a sério. — Você sabe bem que essa experiência não é nem sombra do campo de batalha.



O baixote tomou fôlego para argumentar, mas Sania o deteve. Falou, em bom espírito:

— Estou bem, Axem. Acho que o mestre pegou leve comigo hoje. Só preciso de curativos.

— Eu também — comentou o mestre cavaleiro, dando outra risada. — Foi um belo golpe. Contudo, a senhorita continua racionalizando o combate demais. Deve reforçar uma intuição maior em sua prática de esgrima. Preciso ir, senhorita. Com sua licença.

O mestre esgrimista deixou o pátio do castelo com um cumprimento. Sania, com auxílio de Axem, seguiu em lado contrário, para as Câmaras de Cura, ouvindo uma lista sem fim de críticas do baixote em relação a seu mestre.

* * *

Na torre mais alta do castelo, um nobre descansava de suas obrigações, rastreando a retidão simples dos horizontes. Cachos e cabelos loiros formavam uma juba ondulante ao sopro das alturas, moldando o relevo régio do rosto e a serenidade dos olhos de mel. O manto verde vestido por ele flamulava ao sabor do vento, que ia para o norte, as terras sob sua influência monárquica. Mesmo assim, o homem insistia em vigiar o sul, além das colinas e dos campos: o mar. Seu pensamento ia ainda mais longe; velejava até Ardória, o continente além do mar.

— Pai, estou aqui.

Adonnis se virou para ver a filha. Alta e esguia, como a mãe tinha sido, mas dos cabelos loiros e do olhar de mel, como o seu. Aquelas íris,

porém, tinham algo mais que a severidade cortês do pai. E ele, sempre que a fitava como estava fazendo, perdia-se naquele mistério. Dissolvido o transe, Adonnis percebeu com alívio que os ferimentos do duelo tinham sido tratados pelos clérigos de Mainna. Não sorriu para a filha, como costumava fazer.

— Minha filha — disse ele —, Rhioss terá que partir para Ardória em breve.

A filha sustentou um fitar sério ao pai, sem piscar. A frase do pai trouxe dor pior que os ferimentos do exame de esgrima. Disse:

— Não me cabe questionar o senhor, que faz tudo pelo reino, por mim e — parou, as palavras presas por lembranças — que fez tudo por meu irmão e minha mãe. Mas me cabe também lhe ser honesta com relação aos meus sentimentos. Lamento essa notícia. Rhioss pode morrer na guerra estrangeira para qual você o está mandando. Entendo que ele é um cavaleiro e deve ter prontidão em enfrentar a morte, mesmo assim... a troco de quê, exatamente? Mainna nos ensina a dar mais valor à vida que isso.

Rei Adonnis observou a filha por um longo tempo, antes de responder.

— Sua juventude é inocente, Sania — disse, e deixou de encarar a filha, desviando-se para o horizonte sul.

— Minha juventude pode ser inocente, mas não deixa de ser sensata. Tenho dezoito anos de vida sob a tutela de sua sabedoria, meu pai — disse a princesa, indo para o lado de Adonnis, e, como ele, apoiando-se nas ameias para a vista sulista. Apreciou o horizonte por entre os cabelos desventeados, preferindo por não pressionar o pai com o olhar. Uma manada selvagem de cavalos brancos corria pelas colinas do cenário distante.



— Zophar não é só uma terra estrangeira... — disse o rei. — Já foi nossa colônia, porém, quando clamou por independência, os termos entre nós foram amigáveis. O reino que nasceu de nossa Zophariiz cresceu e hoje é nosso irmão. Pense em uma guerra de mais de cinquenta anos, em quantas pessoas têm sofrido com isso. Não posso ignorar o pedido dorei Darnon em tempos tão pacíficos para nós. Rhioss deve ir por ser um de nossos melhores cavaleiros, além de ser um líder capaz de colaborar para o fim da guerra.

Sania ponderou e respondeu:

— Uma guerra cujas motivações mal conhecemos. Deveríamos mesmo nos envolver?

— Zophariiz se envolverá, decerto. Pois desde o último dia que minha espada matou, encerrando a *nossa* guerra, vivemos uma paz que me fez entender porque as espadas são feitas. Se uma espada não servir para parar um conflito, ela não serve de nada. Por isso, filha, a motivação e a origem de uma guerra não importam, somente o final; quanto antes ela encontrar um vencedor, menos pessoas sofrerão. Zophar precisa de nossa ajuda.

— A mim, parece que essa guerra só terá fim quando um dos lados for aniquilado — argumentou a filha, desviando-se da vista para o pai. — O fim da guerra poupará o sofrimento de um lado em detrimento de outro. Ao que tudo indica, o povo nativo que luta contra Zophar será exterminado, e ainda mais rápido, se for com a ajuda de nosso reino. Isso não é sofrimento?

Adonnis finalmente desviou-se do horizonte sul. A mão que saiu do manto régio segurava uma coroa. Ele a pousou sobre os cabelos dourados e, com brevidade, se voltou à princesa:

— Você tem até amanhã para se despedir, filha — o rei se aproximou, beijou-lhe a testa, acariciando seus cabelos.

Sania respirou fundo, uma vez. Pediu e, por mais controle que tivesse, a voz saiu em súplica:

— Deixe Rhioss pelo menos ter a chance de escolher ficar e indicar alguém para ir em seu lugar. Há outros cavaleiros capazes como ele. EU sou capaz como ele.

— Ele já escolheu, Sania. Foi o primeiro a se manifestar quando expus a carta do Rei-Clérigo Darnon na assembleia. Eu não permitiria que você assumisse seu lugar. Muito menos ele.

Sania conformou-se com a cabeça baixa, enquanto o rei se retirou. A princesa cavaleira virou-se para as alturas, buscando algum conforto na grandeza natural. Nas colinas, entre a manada de cavalos brancos, brilhava um negro.

* * *

Pelos corredores do castelo, Sania não via os pilares ornamentados, as estatuetas elaboradas, os archotes flamejantes de mármore, os quadros que retratavam as gerações da família D'flail, os transeuntes que a prestavam reverência. Ela só via os anos que passara com Rhioss: todas as horas de treino, os passeios dos dias de descanso, as histórias que ele compartilhava com ela nas fugas noturnas, as lições de orgulho, respeito, disciplina e amor. A cavaleira se arrependeu de não tê-lo procurado antes, de ter prorrogado aquela despedida à última noite de Rhioss no castelo.

A cavaleira abriu a porta para os aposentos dele de uma vez.



— Peço desculpas pela intromissão, mas eu soube da notícia. Meu pai te mandou para a guerra de Zophar.

No aposento desarrumado, o jovem mestre costurava o colete acolchoado arrebentado no ombro pela não mais pupila. Ao seu redor, estavam espalhados uma dúzia de livros. Rhioss olhou para Sania por cima dos óculos e sorriu, os cabelos embaraçados chegando aos ombros — um deles enfaixado.

— Entre, senhorita, por gentileza.

A cavaleira fechou a porta e se assentou em uma cadeira indicada pelo cavaleiro, que depositou os óculos e o colete ao lado, na cama. Rhioss sentou-se à mesa, ao lado de Sania.

— Não foi por ordem de seu pai. Eu escolhi partir.

Sania o fitou intensa, perplexa pela convicção que o mestre aplicou à resposta. Como se Rhioss não tivesse dito nada, a cavaleira falou:

— Você graduou-me como espadachim. Permita-me ir em seu lugar, sob suas instruções e conselhos para o que devo cumprir em Ardória.

— Não.

Sania fez que não para o não do mestre. Antes que insistisse, Rhioss a interrompeu com uma mão na sua.

— Eu não permitiria isso. Muito menos o seu pai. Sua prática de esgrima não é militar, é só esportiva.

— Não importa — a cavaleira recusou o toque de Rhioss, com o máximo de rispidez que já lhe havia dirigido. A voz, no entanto, não cresceu; foi baixa e categórica. — Já faz dois anos que o rei me ordenou cavaleira e dezoito que tem me ensinado a liderar.

— O rei é seu pai. Com a morte de seu irmão e sua mãe nas Guerras Raciais, ele precisava fortalecer a posição da herdeira de Zophariiz. E, Sania... um campo de batalha é muito mais cruel que fintas e floreios de um duelo.

A cavaleira, entre o choque de ter que se conformar e a obrigação de comportar-se perante seu superior, o encarou em silêncio. Resgatou a compostura, sem alterar-se. Ela nunca se alterava. Era uma das qualidades que havia chamado a atenção de Rhioss desde sempre. Por mais que por dentro a princesa talvez fosse um turbilhão de raciocínios, por fora, exalava equilíbrio.

— Não entendo sua escolha, mestre Rhioss. Só me resta respeitar — disse ela, sem conseguir sustentar os olhos contra os dele. Em vez disso, reparou que o ombro de Rhioss estava sangrando pelas ataduras. — Você deveria começar a visitar os clérigos ou meu ferimento vai acabar por matá-lo antes que aporte em Zophar.

Rhioss riu. Sania também. Um riso fácil, que não perdia o respeito; outra qualidade que o cavaleiro admirava em sua pupila. Ex-pupila. A risada dele tornou-se uma questão:

— Por que não vou aos clérigos, curar minha dor através dos milagres evocados de Mainna, a Deusa da Vida? — Parou e a seriedade baixou sobre seu semblante como uma névoa. — É esse o motivo de minha partida.

A cavaleira manteve-se fixa no cavaleiro, uma interrogação muda na face. Uma sombra preencheu as expressões de Rhioss, quando continuou:

— Não acredito em nossos clérigos. Não acredito que as magias que eles usam venham dos deuses. Não acredito que as pessoas deste reino realmente acreditem em Mainna ou qualquer outro deus. Tivesse você visto a força assassina dos clérigos *da vida* nas Guerras Raciais, não estaria tão assustada com minha afirmação. Se tivesse estado com nosso povo o suficiente para saber que ele reza para qualquer promessa de recompensa.

A heresia faria Sania tocar a testa, com o sinal divino de Mainna; mas ela não o fez. Por mais que aqueles ditos fossem contrários à sua educação religiosa, ela não se sentia contrária à verdade do mestre. Enfim sabia porque nunca vira Rhioss nos templos ou nas Câmaras de Cura.

— E o senhor decidiu partir para reencontrar a própria fé?

— Não. Eu trarei de volta a fé para nosso povo. Uma fé mais afiada que qualquer espada e que não prega bruxarias disfarçadas de milagres.

— E como você conseguiria fazer isso, mestre?

— Tornando-me um guerreiro abençoado pelo verdadeiro poder dos deuses. Eu me tornarei um paladino.

— Paladino... — Sania experimentou o nome, a descrença permeada na voz. — Não ouço essa palavra desde criança, quando meus pais me contavam lendas de cavalaria.

— E aqui, nestes registros e documentos vindos de Ardória — Rhioss disse, gesticulando aos livros espalhados —, você verá que “paladino”é uma palavra mais recorrente na cultura nativa dos sombrios que na cultura de Zophar e nossa própria.

Sania tinha olhado os tomos antes, mas não os *enxergado*. Pareciam todos títulos de estudos sobre “os sombrios” do continente de Ardória, o povo inimigo que travava a guerra contra Zophar. O jovem mestre tomou um dos livros, em que a cavaleira leu “Monografia de Aehlon — A Conduta”, e disse:

— Estudei bastante sobre esses inimigos de Zophar, chamados sombrios.

Nativos do continente, de pele escura, tradição tribal, filhos da savana e do deserto. Pessoas simples, que em verdade, não devem ser mais sombrias que os zopharianos ou zophariizanos, independente das acusações que Zophar usou para criar esse conflito, expansionista, em verdade. Enfim, não me interessa repetir para a senhorita o que já me cansei de dizer ao rei. Abreviarei o objetivo de minha partida. Descobri que os sombrios descenderam de uma civilização reconhecida por seu vínculo com os deuses, em que paladinos não eram raros. Um desses deuses era Sothakiir, o Deus do Paladinato. Os ídolos construídos para representá-lo tinham o poder de transformar homens em guerreiros sagrados, desde que portassem virtudes equilibradas em sua essência.

— Mestre — Sania disse. A mão dela que tocou a de Rhioss dessa vez. —Tudo que você encontrará em Ardória pode se resumir em morte. Em sua... — A cavaleira hesitou. — morte.

— Pode ser. Tudo pode. Porém, nunca acreditei em nada, senhorita. Vejo e sempre vi contradição em todos os fiéis e em seus deuses. E agora, nestes tempos, por causa deste livro — o mestre pousou a "Monografia de Aehlon" na mesa, diante da princesa —, que li por acaso, me deparei com a única fé que já senti: a jornada até um desses ídolos de Sothakiir trará respostas para as verdades que guiam nosso povo. É tudo que acredito. É meu dever para com o reino, o rei e você, futura rainha.

Sania contemplou a palavra e figura do mestre. Não falou nada, porque sabia que nada que falasse desviaria Rhioss de seu foco. Ele nunca se dispersava. Era uma das qualidades que havia chamado a atenção de Sania desde sempre. A cavaleira se levantou e repousou o olhar sobre o cavaleiro, ainda sentado à mesa. Sentiu o rosto dele numa mão e se foi, deixando um sussurro para trás:

— Volte.

* * *

No dia seguinte, com o levante do sol, sir Rhioss e um grande contingente de soldados marcharam do castelo para o porto do canal. Lá, embarcaram em um galeão transoceânico e partiram, observados por rei Adonnis até o navio desvanecer por entre os horizontes do Oceano Central. Sania recusou estar presente.

* * *

Nos dias depois *do dia*, Sania cavalgava para as colinas gramadas, buscando solidão para treinar esgrima e equitação como forma de meditação que lhe salvasse dos próprios anseios... e da falta. Muitas vezes, cavalgava o mais rápido que podia, perseguindo os cavalos selvagens albinos, típicos da região. Precisava daquela manutenção, que lhe livrasse do passado e do futuro, que lhe inserisse no presente com foco. Como Rhioss reforçara tantas vezes em seus ensinamentos. Porém, como Sania poderia buscar a concentração no presente se a mera prática disso a direcionava para o passado, onde o mestre morava agora? Ou para o futuro, onde desejava vê-lo logo retornando?

Esse desvio do presente foi suficiente.

Distraída, não percebeu que havia um rochedo baixo no caminho para o qual orientava seu cavalo, e atrasou-se para o comando de salto. O animal bateu uma das patas na pedra, retorceu-se numa queda de lado que arremessou a cavaleira. Sania sentiu as colinas e o céu girarem ao seu redor, num turbilhão que terminou com o choque da queda percorrendo-lhe tudo que era corpo.

A princesa, caída, respirou, atenta se quebrara alguma coisa. Não havia dor. Apoiou as mãos na grama e sentiu a terra leve demais, como se o verde a ajudasse a levantar. De joelhos, preocupou-se com a saúde de seu cavalo.

Não estava mais nas colinas.

Estava em uma paisagem onírica, pintada com cores sagradas que nunca haviam tocado seus olhos. Um campo próspero ornado com a beleza complexa de flores e árvores que fariam deuses chorar de alegria, com lagos espelhares de paz sem fim, montanhas circundantes e protetoras que não faziam sombra ou escuridão. E acima de tudo, uma gigantesca árvore frondava-se perante todas as existências, definitiva em sua presença divina, que purificava qualquer realidade com a energia de todas as vidas. Nos céus de azuis-dourados daquele paraíso, um sol branco e grande derramava brilho, cirandado por quatro luas nascentes.

— *Eis o seu chamado* — professou uma voz que cercou Sania, por dentro e por fora, vinda de cima.

Uma mulher negra a velava do alto, no centro de um tornado de cores entre o vermelho-sol e o roxo-lua, repousada no ar com asas emplumadas não por plumas, mas por folhas verdes da Essencieira. O cabelo negro e radiante envolvia seu rosto como a auréola de uma estrela escura e bonita, que coroava o corpo seminu de mesmo brilho, vestido de raízes nos seios e na matriz. O negro vivo, como metonímia da própria paz, repousou sobre Sania sob a forma de um par de olhos.

Sania estremeceu perante a presença inefável e começou a chorar, atingida pela radiação absoluta de amor daquele ser. Ainda de joelhos, curvou-se. Quando a voz a tocou novamente, o êxtase quase a desmaiou:

*Encontrem a Estrela Escura entre as claras para encontrar a Lua.*
*Encontrem a Lua para encontrar o Sol que ele não encontrou.*
*Cavalguem pela noite infindável sobre nuvens ondulantes.*
*Diante do Sol, jure-se pelo amor ao brilho de toda vida;*
*Cumprindo o legado do primeiro, que não pôde.*
*E torne-se você o Sol que tantas sombras precisam;*
*Eis o seu chamado.*

— Srta. D'flail!

Sania abriu os olhos. Axem surgiu, o susto na cara arregalada se aliviando.

— O senhor seu pai, que por acaso é meu rei, vai acabar me exilando de Zophariiz se você continuar sumindo da minha vista para brincar de cair de cavalo tão longe! O clã Brodick protege a família real há três gerações e não quero ser o culpado por desgraçar esse mérito! A senhorita está bem?

Sania não se levantou da grama. Ainda sentia nos olhos úmidos o impacto da visão maravilhosa.

— Axem. Eu vi um anjo negro. Um anjo de Mainna. Ela me chamou.

— Do que você está falando, senhorita? — disse Axem, ajudando a levantá-la. — Eu vi foi você quase se matando com seu cavalo. Chegou bem perto de ver Mainna mesmo!

Aborrecido, Axem verificou se sua protegida não estava ferida e não encontrou sequer um ralado. O cavalo, próximo, pastava manso, tão inafetado pelo acidente quanto a cavaleira.

— Um anjo negro, com a pele escura, asas de folha, vestida em raízes. Ela me chamou — repetiu Sania.

Axem soergueu uma sobrancelha. Sania geralmente era uma moça racional demais para devaneios como aquele. Ainda mais um tão intrigante. Com cuidado, argumentou a desconexão da menina.

— Anjos da Essencieira são elfos branquelos, como aquelas pinturas da capela do castelo. Esse que você está dizendo parece até nossos inimigos sombrios, lá de Ardória.

Sania não respondeu, caminhando para o cavalo. Axem pegou seu alazão pelas rédeas e foi até a cavaleira. Quando ambos estavam montados, o guardião manobrou o cavalo para frente dela, forçando-a a interagir.

— Srta. D'flail, vou te levar a sério, como sempre, mesmo que você não me leve às vezes, enquanto seu cavaleiro protetor. No caminho de volta, me fale desse sonho. Isso deve te fazer sentir melhor.

A princesa encarou o guardião por um bom tempo, até a visão se dispersar de volta à memória do encontro com o anjo, e reabrir-se para o mundo físico. Ela olhou atrás de Axem. A manada de cavalos albinos ainda corria pelas colinas; entre eles, brilhava um negro.

— Não foi sonho. Mas devo contar-te agora, Axem.



Afinal, o anjo havia dito "Encontrem". "O quê" e " o quando" não era para ser vivido por ela sozinha.

* * *

Um mês havia passado desde a partida de sir Rhioss. Uma mensagem de Zophar chegou ao rei Adonnis, perguntando se o navio com os reforços para a guerra já havia partido. O reforço que haveria de ter chegado duas semanas atrás. Adonnis ordenou que fragatas rastreassem os litorais por algum sinal do navio transoceânico. Sania fez questão de capitanear uma das embarcações. As buscas duraram uma semana mais longa que uma vida. O galeão de Rhioss jamais foi visto outra vez.

* * *

A porta dos aposentos de Rhioss bateu. Só na terceira vez, ela abriu. Sania, do lado de dentro, voltou à mesa onde estivera, livros organizados em pilhas e um único aberto, marcado na página por uma folha de árvore.

— Filha — chamou o rei, enquanto encostava a porta atrás de si. Estava sem o manto, sem a coroa, sem o cetro, e o ar que exalava era miserável, mais humilde que a mendicância de um exilado. — A falta que Rhioss faz para você, também faz para mim. Devemos seguir em frente. Para isso, você deve deixar os aposentos de seu mestre para retornar aos seus.

A cavaleira preparou-se para dar sequência à leitura do livro aberto, concentrada. Antes, disse:

— Estou seguindo adiante, pai.

Adonnis, apreciando a figura da filha com tristeza nos olhos, voltou a falar:

— Te ter aqui embaixo em vez de em nossa torre me traz o sentimento de ter perdido a minha filha também. Já faz dois meses que você não retorna. Basta para mim perder um de meus melhores cavaleiros e vários de meus melhores soldados, todos meus amigos... Não mais enviarei novos reforços para a guerra de Zophar.

— E o fim da guerra? — perguntou Sania, encontrando o mel dos olhos do pai nos seus com um repente. — Zophariiz não irá ajudar?

— O deuses enviam seus sinais, Sania — foi tudo que Adonnis disse, a cabeça baixa.

A filha contemplou a tristeza do pai com fé nos olhos. Tocou a própria testa, então a testa do pai, e falou:

— Sim. Os deuses enviam seus sinais, pai.

E voltou-se ao livro.

Adonnis observou a filha ler por um bom tempo, antes de sair. Meia hora depois, Sania fechou o livro, concluída sua leitura. Repousou a mão sobre a capa velha, sentindo as ranhuras do título marcado “Monografia de Aehlon — A Conduta”.

— Axem.

De fora, o guardião baixote, sempre a postos por sua protegida, ouviu e entrou.

— Chamou, Srta. D’flail?

Sania encarou o guardião e respondeu:



— Não, eu fui chamada, como venho lhe dizendo. Talvez não só eu. Diga-me: você já ouviu falar sobre paladinos?

* * *

A cavaleira continuou morando no antigo quarto do mestre e o único que costumava interagir com ela lá era Axem. Sania havia lido toda a bibliografia antes estudada por Rhioss, e agora sabia muito sobre os sombrios e suas terras no continente de Ardória, onde a guerra de Zophar caminhava para o sessentenário. Quando estava com Axem, a princesa não só expunha sobre o assunto dos livros, como também fazia o cavaleiro ler “A Conduta”, para que pudessem debater sobre os dizeres do livro. Como Axem era um homem teimoso, o exercício argumentativo dos dois era constante. O livro era um apanhado de velhos códigos universais do paladinato, escrito pelo arquipaladino Aehlon — um herói esquecido de um milênio atrás, nascido no próprio continente de Eldória, onde o reino de Zophariiz se situava. Um trimestre se passou, e nenhuma das tantas visitas do rei conseguiu convencer Sania a voltar para seu aposento, na torre.

Contudo, houve uma noite em que ela, por própria vontade, retornou. Mas não para seu quarto; para o topo da torre, onde poderia ver as estrelas. Lá, observou, sob o brilho da lua viva, a manada dos cavalos albinos correndo pelas colinas. Entre eles, brilhava um negro.

*Encontrem a Estrela Escura entre as claras para encontrar a Lua.*

Do seu lado, surgiu Axem, esbaforido de provavelmente procurá-la por todo o castelo.

— Fugiu outra vez, srta D'flail — resmungou ele.

— Venho fugindo faz um bom tempo, Ax. Não mais. Amanhã, nesta mesma hora, esteja preparado. Iremos embora para encontrar a Lua.

— Tem certeza, senhorita?

— Fui chamada. Tenho certeza disso. Fomos.

A cavaleira tocou a testa e o guardião a encarou, preocupado. Retornaram para o quarto de Rhioss.

* * *

A noite queimava em prata com o brilho da lua, atravessada pelo cavalgar dos dois cavaleiros sobre as colinas. Ambos trajados em suas armaduras: Sania com sua espada à cintura, sem elmo que prejudicasse suas percepções; Axem com seu machado duplo às costas, a cabeleira encaixotada no elmo de chifres quebrados, marca da família Brodick. A relva orvalhada dançava com o vento ao redor do avanço de seus cavalos, até que o par se deteve, apeando. Adiante deles, os cavalos albinos pastavam, ainda desavisados sobre os visitantes. Contudo, os passos metálicos dos cavaleiros não assustaram as criaturas. Sania e Axem caminharam por entre a manada selvagem, até que a cavaleira parou, tocando a testa com uma prece. Apontou, dizendo:

— Estrela Escura.

Axem percebeu uma égua negra entre todo aquele brilho branco. Ela parecia olhar de volta para eles. E se virou, afastando do grupo de cavalos com passo calmo. Estrela Escura se foi, seguida por Sania, que foi seguida por Axem: o caminho compartilhado contornou colinas próximas e entrou entre duas outras, revelando um pequeno vale assombreado. Estrela Escura se aproximou das sombras e roncou, com um abanar rigoroso da cabeça. Axem e, sobretudo, Sania tremeram, perdendo o fôlego com assombro. Com o chamado da égua, um grande cavalo alado surgiu do escuro, tão branco quanto a lua viva que os vigiava dos céus. Os olhos do pégaso e de Sania cruzaram-se em uma conversa de velhos amigos que acabavam de se conhecer. Horas etéreas de conversa que não duraram três segundos reais. Sania compreendeu a criatura, a criatura compreendeu Sania; porque ambas compreendiam um destino comum.

— P-p-pégaso! — exclamou Axem.

— Não é só um pégaso. É a Lua que nos levará para nosso objetivo — declarou Sania. A cavaleira afagou o pescoço de Lua, se apoiou em seu dorso e subiu entre as asas prateadas, que abriram em dois leques de luz. — Vamos, Axem. Devemos partir.

O espanto de Axem deu lugar à ansiedade e então a uma segurança custosa. A voz guardiã do baixote disse:

— Srta. D'flail. Meu papel é te proteger, como sucessor dos Brodicks. Por isso... por isso eu não posso permitir que você ceda a esses delírios que tem me compartilhado. Seu bem-estar não me deixou escolha.

Por entre as colinas que adentravam o vale, uma dúzia de cavaleiros arremeteram, formando-se contra a posição da princesa. O líder da cavalgada os fitou com o mel dos olhos reais, desvencilhando-se da capa verde para descer do cavalo. A luz lunar refletiu a coroa de Adonnis.

— Filha, Axem tem me informado sobre todos os devaneios que a morte de Rhioss tem te causado. De seu sonho profético. De seu chamado. De seu plano em partir de Zophariiz hoje.

Sania fitou Axem, enquanto o cavaleiro se afastava. Contudo, notou que seu guardião parou, não se aproximou do rei. Ela sabia o que era a raiz daquela hesitação — acabara de acontecer com ele também. Montada sobre Lua, que recolheu as asas, a cavaleira disse ao pai:

— Perdão por esconder minhas motivações de você, pai. Não fui honesta. Porém, esta jornada é uma verdade que o senhor não está pronto para conceber. Eu fui chamada.

— Acredito que seu encontro com um pégaso seja sim um sinal dos deuses. Acredito que você acredita nesse chamado divino. Mas acredito também que, sem perceber, você o atende porque ele te traz esperanças de buscar por Rhioss pelos mares novamente, montando essa criatura santa. E o que mais me pesa ao coração é que, quando falhar nesse objetivo, você arriscará cruzar o mar para Zophar, e se envolverá na guerra, em memória de seu mestre e de seus ideais. Sua mãe e seu irmão se foram nas Guerras Raciais e quando voltei ferido do campo de batalha, só não sucumbi porque tinha o dever de zelar por sua vida. Se existo como um rei é apenas porque existo como um pai para você. Sania, este rei nada mais é que uma consequência de seu amor. Sua partida trará o meu colapso e o da própria nação.

Sania desceu de Lua. Foi até o pai. Se ajoelhou perante o rei, tomou sua mão e beijou o anel real, tocando-o na própria testa.

— Por você, por minha mãe, por meu irmão, pelo reino, por Rhioss e por mim. Tenho de atender o chamado. Sua falta de fé para prosseguir sem mim é a mesma falta de fé que Rhioss percebia nos interesses de nosso povo e até de nossos templos. Partirei, cumprirei as provações a mim destinadas e retornarei com a fé que falta em Zophariiz. Obrigada por tudo, pai.

A cavaleira se ergueu, apreciada pelos olhos de Adonnis, que estavam úmidos. Segurou o rosto do pai nas mãos e beijou-lhe a testa. Se dirigiu de volta para Lua. O rei fechou os olhos.

— Axem — disse ele. — Detenha a princesa.

O cavaleiro baixote ainda estava parado, a meio caminho entre a majestade e o pégaso. Olhou da besta milagrosa para Sania, então para seu rei. O desconcerto de momentos antes tinha desaparecido da face, agora resoluta.

— Majestade. Fomos chamados. Comece a acreditar hoje acreditando em nós.

E quando a cavaleira passou, seu cavaleiro guardião a acompanhou, ambas as costas viradas a Adonnis. Não houve tempo para que se surpreendesse com a insubordinação. O rei consolidou a voz num chamado:

— Guardas.

Os doze cavaleiros patearam com os cavalos adiante. Axem olhou por cima do ombro, enquanto Sania continuou a seguir para o pégaso. A mão do baixote pousou no cabo do machado às costas.

— Colegas, ainda sou e sempre serei o guardião da srta. D'flail. Não queiram testar meu dever.

Os guardas pararam, cautelosos — não queriam mesmo testar a habilidade do Cavaleiro do Machado. Sania montou Lua e auxiliou Axem a subir em sua garupa.

Rei Adonnis tocou a testa e desferiu sua última ordem.

— Guardas. Matem o pégaso.

Os guardas puxaram as bestas já preparadas e doze cliques ressoaram, disparando contra o animal sagrado. O pégaso sacudiu as asas, num relincho doloroso. E voou. A dor que Lua sentira não fora a das setas atiradas, fora a dor de perder sua companheira. A Estrela Negra caiu, satisfeita em se sacrificar por Lua e permitir que seu amor se erguesse aos céus.

* * *

Sania e Axem jamais olharam para trás e o pégaso rasou em direção sul, enquanto as colinas suavizaram-se em planícies, que seguiam em direção às costas desenhadas mais adiante, tudo sob o manto da luz lunar. Axem, inseguro à cintura da cavaleira mais alta, disse:

— Srta. D'flail, te traí. Mesmo que por acreditar ser melhor para você. Me sinto desonrado.

Sania respondeu, leve, a aura de sua sensatez envolvendo Axem.

— Não se sinta, Ax. Todas as suas atitudes anteriores direcionaram você àquele momento exato: quando você recebeu o chamado. Com suas falhas ou suas qualidades, você resolveu atendê-lo. Eu também. Obrigado por estar comigo.

— Certo, certo... — disse Axem. — Vamos logo cumprir esse delírio compartilhado.

Sania acariciou o pescoço de Lua, buscando confortá-lo da perda da Estrela Negra. Tinham acabado de cruzar a linha do mar litorâneo e um colchão de nuvens surgiu entre eles e o oceano.



*Encontrem a Lua para encontrar o Sol que ele não encontrou.*
*Cavalguem pela noite infindável sobre nuvens ondulantes.*

A cavaleira sussurrou ao pégaso amigo:

— Lua, nos leve ao Sol.

O cavalo alado curvou-se não em direção ao leste, onde nasceria o Sol, mas em sudeste. Naquela direção, em uma selva perdida no continente além mar, repousava um ídolo de Sothakiir, antigo deus do Sol e dos Paladinos.

* * *

— Por favor, deixem-me. Voltarei sozinho — pediu rei Adonnis.

A guarda respeitou a ordem e partiu, deixando o rei solitário no vale das colinas. Adonnis caminhou até a égua negra alvejada de setas. Ajoelhou-se e acariciou seu dorso, com remorso. Sacou a espada de dentro do manto verde e admirou a ponta da lâmina como se visse Sania ali. Uma espada servia para parar o conflito.

— Depois de tudo, você quem não teve fé em mim, filha. Me perdoe.

* * *

Na clareira erma, uma estátua abandonada presenciou a calmaria da floresta anciã ser preenchida pelo som de lâminas reveladas. Sania e Axem

sabiam o que fazer diante de Sothakiir, o Senhor Sol, o Pai dos Paladinos, o Espectador dos Votos. Nenhum dos livros pesados da biblioteca de Rhioss tinha vindo com os dois em suas bagagens tão objetivas, mas os cavaleiros tinham guardado dentro de si toda a sabedoria evocada das obras. Sobretudo, os princípios da Conduta, os códigos universais do paladinato, brilhavam em cada respiração exausta da viagem intercontinental.

*Diante do Sol, jure-se pelo amor ao brilho de toda vida;*
*cumprindo o legado do primeiro, que não pôde.*

O juramento ao brilho de toda vida era: falar a Conduta, viver a Conduta, ser a Conduta, gritar a Conduta, conduzir a Conduta. A Conduta pela Conduta. Mainna por Mainna. A Conduta emanava da própria Mainna. A Conduta era viver a própria vida e à própria vida.

Apontaram-se o machado e a espada, e arremeteram-se.

A Conduta dos paladinos não era silêncio. Os dois cavaleiros tinham ouvido o chamado de Mainna. Agora tinham de fazer Mainna ouvi-los. Enquanto celebravam a vida sob o risco da morte, Sania e Axem deveriam resumir as 1346 páginas da Conduta em seis sentenças. Vida e morte eram só fases da vida maior; da Essência da Vida nascida em Mainna, a Árvore Essencieira.

Machado e espada travaram a guerra do aço, e repeliram-se. A espada estocou. O machado girou. A primeira sentença.

— Lutar com honra! — disse a cavaleira, primeiro.

— Batalhar com honestidade! — disse o cavaleiro, segundo.



Os cavaleiros sentiram o peso da lâmina adversária resvalando nas armaduras. Separaram-se e encontraram-se, com um segundo. A espada desceu dos céus. O machado subiu da terra. A segunda sentença.

— Salvar os necessitados! — disse o cavaleiro, impetuoso.

— Defender os indefesos! — disse a cavaleira, em contra-ataque.

O aço rugiu na voz das armas em choque, num resvalo que tornou-se uma tempestade metálica. Golpes repetiram-se, buscando pontos fracos, mas acabando-se por anular um o avanço do outro. A terceira sentença.

— Não ceder à avareza! — disse a cavaleira, resiliente.

— Não viver pelo ouro! — disse o cavaleiro, perseverante.

A espada e o machado invadiram-se as defesas. A lâmina reta e a lâmina curva deformaram as placas laterais das armaduras opostas. A quarta sentença.

— Ser justo sem ressalvas! — disse o cavaleiro, direto.

— Praticar justiça precisa! — disse a cavaleira, sucinta.

Espada e machado recuaram e reinvestiram-se. A quinta sentença.

— Viver a verdade! — disse a cavaleira, serena.

— Ser verdadeiro! — disse o cavaleiro, arrependido.

Os cavaleiros esquivaram-se num círculo guiado pelo eixo do outro, afastando-se e atraindo-se. Tragaram-se ao fim do combate. A sexta sentença.

— Extinguir todo mal! — gritaram os cavaleiros, numa só voz e golpe.

A espada e o machado enterraram-se ao mesmo tempo. E ali ficaram, fincados na terra da clareira do Sol, que brilhou sobre os dois cavaleiros, de joelhos perante a estátua de Sothakiir. O Espectador dos Votos não disse, mas ouviram:

— Os votos e a virtude são verdade em vós e em voz. Diante da Senhora da Vida e de Mim, declaro que vocês são a Conduta.

Axem, o paladino, se ergueu, e tocou a testa. Leve, olhou para Sania. Ela, ainda de joelhos, abriu os olhos de mel para o ídolo de Sothakiir. Axem nunca a tinha visto chorar.

— Rhioss, enfim posso sofrer sua partida, para onde quer que tenha ido. Que você tenha encontrado sua fé — disse ela, com fios de sol no rosto.

*E torne-se você o Sol que tantas sombras precisam;*

— Axem, vamos salvar os nativos de Ardória desta guerra injusta de Zophar. É nossa provação. Então levaremos a verdadeira fé de volta para Zophariiz — proclamou a paladina.

*Eis o seu chamado.*




# O Tratado dos Mil Cantos

**Fogo e água, terra e ar, trevas e luz.**

Em um deserto esquecido pelos deuses, quatro manipuladores dos elementos rumam para um local sagrado, onde celebrarão um ritual de sangue. Ao término de sua jornada, o destino do mundo será decidido.

O Tratado dos Mil Cantos apresenta um mundo inspirado na mitologia mesopotâmica. Uma cultura antiga e repleta de mistérios.

Disponível nas versões física e digital

ODISSEIAS

JAMBÔ

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

*O Corvo*: o filme que tirou a vida de Brando Lee

# AMALDIÇOADOS

## QUANDO A VIDA ASSUSTA (MUITO) MAIS QUE A FICÇÃO

**Filmes de terror são feitos para causar medo, todo mundo sabe. Mas o que muita gente não sabe é que existem produções que nos assustam não pela história, ou atuações ou efeitos especiais, mas pelos acontecimentos que as cercam no mundo real. Fatos e coincidências tão estranhas que fortalecem os boatos que dizem que tais filmes seriam amaldiçoados!**

Maldições são comuns no terror, um tema que pode ser considerado um subgênero, mas normalmente esperamos que elas fiquem nas telas, e não na produção do filme. Acreditando ou não em maldições ou no sobrenatural, ao descobrir estranhas coincidências envolvendo um desses filmes (ditos amaldiçoados) é difícil não ficar pensando no assunto.

Claro que nós não acreditamos em maldições ou em entidades sobrenaturais assolando produções cinematográficas ou franquias, ou até mesmo personagens interpretados no cinema. Sabemos que vivemos num mundo racional, onde essas coisas não existem e tudo não passa de coincidência, azar e acontecimentos aleatórios... Mesmo assim, a quantidade de coincidências cercando certas produções é muito maior do que se imagina, e torna o assunto pavorosamente curioso.

Então, vamos falar um pouco sobre filmes que são considerados amaldiçoados em Hollywood e os motivos que fizeram tais boatos surgirem.

O curioso é que nem todos são filmes de terror e alguns podem ser surpresa para muita gente.



Não vamos colocar os filmes em ordem de potência ou intensidade da suposta maldição, porque não temos exatamente um padrão ou especificações pra medir tal coisa. Maldição é maldição e pronto (teoricamente, já que isso não existe).

## O Corvo (The Crow, 1994)

Baseado nos quadrinhos de **James O'Barr**, o filme mostra o jovem Eric Draven voltando a vida para vingar o assassinato dele e de sua noiva.

Um baita filme de ação, que ficou famoso pela morte de **Brandon Lee**, (filho de **Bruce Lee**) o protagonista, durante as filmagens. Numa cena em que tomaria um tiro, a arma foi carregada com festim, mas um pedaço de metal ficou na câmara e passou despercebido pelo responsável pelos efeitos. Quando a arma disparou, Lee tomou um tiro de verdade e morreu a caminho do hospital.

Além desse terrível acontecimento, outras coisas estranhas ocorreram durante a produção: um dublê simplesmente caiu do teto do estúdio, sem maiores explicações, um membro da produção enfiou uma chave de fenda na mão, sem motivo; dois trabalhadores foram eletrocutados (mas sobreviveram) e um caminhão de objetos de cena pegou fogo (supostamente) sem explicação.

## Waterworld: O Segredo das Águas (Waterworld, 1995)

Uma das superstições de Hollywood é que filmes que se passam na água são problemáticos, e *Waterworld* parece ter vindo pra confirmar isso.

Contando com **Kevin Costner**, mostrava um futuro pós-apocalíptico onde as calotas polares derreteram e a humanidade vive em ilhas e barcos. A produção teve inúmeras dificuldades, muito além do que era esperado, tanto que o orçamento inicial de 100 milhões de dólares acabou inchando para 200 milhões (com uma bilheteria de apenas 88 milhões). Um furacão atingiu o set de filmagens no Havaí e destruiu os cenários, que precisaram ser reconstruidos; por conta do furacão, o número de águas-vivas na região aumentou imensamente, e a equipe era constantemente atacada por elas, e várias pessoas chegaram a ser hospitalizadas. É dito que em uma cena onde Kevin Costner estava no alto do mastro do seu catamarã, o barco teria escapado das amarras e sido levado pela correnteza.

A equipe levou horas até recuperar o barco com Costner, que estava amarrado no mastro, para a cena.

## Matrix (The Matrix, 1999)

O filme que revolucionou o cinema nos anos 1990 e 2000, influenciando todo uma geração de escritores, cineastas e artistas, também tem sua quota de fatos estranhos. E neste caso, a maldição em questão se extendeu também às continuações.

**Keanu Reeves** sofreu um acidente sério durante as filmagens, que o deixou hospitalizado por um tempo, **Aliyah** e **Gloria Foster** (a Oráculo) morreram, tanto que Foster teve que ser substituída e uma explicação foi colocado no roteiro.

Além disso, vários pequenos revezes se acumularam e o baixo desempenho (e qualidade) das continuações ajudaram a manter a fama de filme amaldiçoado.

## Sangue de Bárbaros (The Conqueror, 1956)

Esse é o caso de um filme que começou errado e só foi piorando. A intenção era contar a história do grande líder mongol Temujin enfrentando as hordas tártaras e se tornando o famoso **Genghis Khan**.

O ator que interpretou Temujin era **John Wayne**. O filme foi considerado o pior filme da década de 1950. Se isso não fosse o bastante, a produção teve vários problemas: uma inundação quase matou parte da equipe, a atriz **Susan Haywood** foi atacada por uma pantera, mas o pior veio muito depois, quando várias das pessoas que trabalharam no filme, Wayne incluso, morreram de câncer. Acredita-se que 91 pessoas tenham morrido por conta desse filme, cujos produtores não informaram que havia sido filmado em uma região que antes usada pelo Exército norte-americano para testes nucleares, com altos índices de radiação.

Não é bem uma maldição, mas até que um se descubra o motivo real que pode ter precipitado a morte dessas pessoas, a fama de filme amaldiçoado (além de ruim) ficará marcada para sempre na indústria.

## Juventude Transviada (Rebel Without a Cause, 1955)

O marcante filme que alçou **James Dean** ao patamar de ídolo de milhões e ícone do cinema também é visto como meio que amaldiçoado.

Começando pelo acidente automobilístico que matou Dean (com apenas 24 anos) logo após as filmagens. O acidente de Dean é considerado por muitos como, no mínimo, estranho em vários aspectos. Até mesmo a pessoa que comprou peças do carro de Dean para consertar seu próprio automóvel (do mesmo modelo, um Porsche Speedster 23F) também morreu num acidente similar.

Outros dois artistas que participaram de *Juventude Transviada* também morreram: **Sal Mineo** foi esfaqueado numa viela e **Natalie Wood** teria sido afogada pelo marido, em um passeio em seu iate.

## 007 - Quantum of Solace (Quantum of Solace, 2008)

Considerando que a franquia tem 25 filmes (o mais recente previsto para abril deste ano), não é surpresa que um deles seja considerado amaldiçoado (e nem é o pior deles).

Quando se fala em James Bond, é comum que se tenha em mente que acidentes podem acontecer, afinal, é um filme com cenas de ações extremas, que exigem dos atores, dublês e equipe, e que, por muito tempo era sinônimo de absurdo. Com o passar do tempo, as medidas de segurança foram ficando cada vez mais... hmmm... seguras, e certos tipos de acidentes deveriam ter a tendência a desaparecer.

Mas não foi bem isso que aconteceu em *Quantum of Solace*, onde **Daniel Craig** teve cortes no rosto (precisando de pontos e atrasando a produção) e o ator chegou a ter a ponta de um de seus dedos arrancada (o que deve ter atrasado mais ainda a produção). Houve um incêndio nos cenários e vários dublês tiveram ferimentos graves em diversas cenas com carros, mesmo com todas as medidas de segurança.

## Superman

Aqui não é o caso de um filme amaldiçoado, mas um personagem amaldiçoado no cinema.

Apesar do Superman ser um dos mais icônicos super-heróis da cultura popular, os rumores dizem que interpretar o Último Filho de Krypton no cinema não é bom para o ator. Os dois primeiros artistas que o encarnaram no cinema e na televisão, **Kirk Alyn** e **George Reeves** sofreram ao ser marcados pelo papel: não conseguiam nenhum outro trabalho, porque todo mundo só lembrava deles como o Superman. Reeves, inclusive morreu em circunstâncias estranhas e mal explicadas.

Um dos atores mais famosos a usar a capa foi **Christopher Reeve**, que sofreu um acidente a cavalo e ficou paralisado, falecendo em 2004. **Brandon Routh**, astro de *Superman: O Retorno*, viu sua carreira praticamente afundar, só voltando a ter algum destaque quando assumiu o manto de outro herói, Eléktron, em *O Arqueiro* (*Arrow*), a série de TV. Até mesmo **Dean Cain**, da série *As Aventuras de Lois e Clark*, teria sido afetado, pois sua carreira também sofreu um baita freio após sua interpretação como Clark Kent e seu alter ego. Esperamos que essa maldição não chegue a **Henry Cavil**.

## A Trilogia The Dark Knight, de Christopher Nolan

Se o Superman seria amaldiação, o Batman não podia ficar atrás. Durante toda a trilogia de filmes, alguns acidentes estranhos aconteceram. Sem mencionar a trágica morte de **Heath Ledger**, o Coringa, por overdose. Aconteceu também um acidente automobilístico que feriu gravemente **Morgan Freeman**, e um dublê morreu em uma cena com um caminhão.

Mas o pior foi na estréia de *O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, onde um indivíduo chamado **James Holmes** entrou no cinema e saiu atirando, mantando 12 pessoas.

## O Mágico de Oz (The Wizard of Oz, 1939)

Um dos filmes mais marcantes da história do cinema, *O Mágico de Oz* é tão cercado de rumores que livros e mais livros podem ser escritos a respeito (e foram).

Também não é surpresa que seja considerado amaldiçoado. O rumor mais comum envolve um ator que teria se enforcado durante as filmagens e por isso seria possível ver o cadáver pendurado no cenário, em uma cena (o que felizmente não é verdade).

Mas outros rumores menos tétricos cercam a produção. **Bobby Ebsen**, que interpretou o Homem de Lata, foi hospitalizado com problemas no pulmão, devido a tinta prateada que precisava usar. A atriz **Margaret Hamilton** foi queimada em um acidente com fogos de artifício e precisou ser hospitalizada. A parte da maldição propriamente dita teria acontecido depois do filme, quando o ator **Frank Morgan**, o Mágico de Oz, morreu num acidente automobilístico, e tanto **Clara Blandick** como **Judy Garland** se mataram anos depois.

## Hotel da Morte (The Innkeepers, 2011)

Este é um filme recente, sobre um hotel assombrado e dois antigos empregados tentando descobrir o passado do local. O que destaca a produção é que ela usou como locação a Yankee Pedlar Inn, uma hospedaria que tem fama de ser assombrada de verdade.

O diretor contou que durante as filmagens, coisas estranhas eram relatadas pelos atores e a equipe, como lâmpadas que apagavam sozinhas, portas que abriam e batiam e televisores que ligavam do nada. Sonhos vívidos e assustadores foram relatados pela equipe durante todos o tempo que estiveram no local.

• • • • • • • •

No mês que vem, acompanhe a continuação desta matéria (se nada de errado acontecer...)

*ROGERIO SALADINO*

Trens, dirigíveis, fumaça e mecanismos estranhos em um cenário steampunk para *3D&T*

# INFERNO
## MOVIDO A VAPOR

por Inominattus
arte por Ricardo Mango

***O trem vai partir. Fiquem todos nas poltronas. Não coloquem a cabeça para fora. Evitem atirar uns nos outros!***

***O trem vai partir!***

Sempre riem dos meus avisos, mas nestes últimos quinze anos em que sirvo aqui na Railroad Company, já houve um bom número de pessoas que realmente perderam a cabeça. Especialmente gente do interior, que nunca viu um bom trem ou uma cidade ruim antes. Sobre a questão dos disparos? Ora, esse é sempre um bom conselho, não é?

Vejo que vocês são gente de fora, daqueles que não duram muito aqui na capital do velho Continente Oeste. Bretor é um lugarzinho miserável, acredite em mim. Mas estou me alongando, não quero atrapalhar sua estadia no nosso trem. Me mostrem os bilhetes, por favor, o *Velho Ranzinza* já vai partir.

O quê? Nada de passagens? Acharam mesmo que iriam viajar sentados e felizes sem pagar nada por isso? Não enquanto eu for cobrador! Me acompanhem, vou levá-los até o último vagão, e de lá, para os trilhos. Uma boa caminhada no deserto ao meio-dia, é o que irão ganhar com essa traquinagem. E já que estamos aqui, vou aproveitar para ensinar a vocês como as coisas funcionam por essas bandas...

Peguem as malas. Não esqueçam as bengalas!

O trem vai partir, e vocês também!

## Todos nos Trilhos!

**Quem vê hoje os campos desertos e as florestas mortas se recusa a acreditar, mas Gandara já foi um lugar bonito. Elfos nas matas. Anões nas montanhas. Homens nos campos. Cada um cuidando de seus próprios assuntos. Os reinos eram ricos e vastos. A magia era pura e abundante. O mal existia, mas era combatido por cavaleiros galantes em armaduras prateadas, com capas esvoaçantes e espadas reluzentes. Era mesmo um lugar fantástico. E para alguns, terrivelmente chato...**

A verdade é que a vida nunca foi fácil, mas sempre havia esperança. Os deuses olhavam por nós, e quando eles nos faltavam, tínhamos a magia. Ela movia o mundo! Parecia que seria assim para sempre e que conseguiríamos conquistar qualquer coisa. Bastava querer. Então Mephisto chegou e nos mostrou o desespero.

Não foi uma horda infernal. Não foi uma praga de larga escala. Foi um único guerreiro, de poder e força impossível. Ele perambulou por alguns anos (não sabemos quantos, já que o próprio *tempo* parou de correr nesta época) matando, destruindo e caçando adversários dignos de atenção até enfim se sentir satisfeito e partir, arrastando toda a alegria, a magia e a vida de Gandara consigo. Foi a guerra definitiva. O fim dos tempos. E nós somos os sobreviventes. Somos as sobras!

Privados de tudo o que nos moldou por eras, nos apegamos a última esperança que encontramos, justamente de onde menos esperávamos auxílio: os engenhosos mecanismos a vapor dos goblins. A resposta parecia tão simples: a ciência seria a nossa nova magia! O conhecimento a nova fé! Achamos mesmo que tudo ia dar certo no começo. Porém, nos enganamos de novo. Nada nunca é tão simples...

## Primeira Estação: Uma Breve (Breve) História

**O mundo está morto. Uma casca que restou após o apocalipse provocado por Mephisto. Por isso, tudo o que veio antes não importa. É passado. Está perdido para sempre. Para nós, só existe o agora: a Era do Vapor.**

Os primeiros anos deste período foram um tempo de fome, dor e desolação. Batalhas por recursos eclodiram em vários lugares, colocando povo contra povo. Irmão contra irmão. Os conflitos cresceram em escala, movimentando as tropas dos velhos reinos, que se uniram em frágeis alianças contra inimigos em comum. Gandara rapidamente se tornou um lugar perigoso, de idéias profanas e ideais deturpados.

Essa insanidade quase destruiu o pouco que havia sido ignorado por Mephisto, e só terminou quando as tropas do Império Anão acabaram com o último elfo. A essa altura, mesmo eles já não passavam de um punhado. Os pequenos ranzinzas sabiam que não poderiam continuar lutando por muito mais tempo ou acabariam igualmente extintos. Por isso, assinaram o Tratado do Aço, abrindo mão dos territórios conquistados em troca da posse de tudo o que estivesse sob o chão.



Para os reis humanos, pareceu um bom negócio. O Continente Leste era vasto e inexplorado. E de fato escondia uma quantidade enorme de riquezas, que proporcionaram um crescimento rápido e constante por quase meio século. Bretor se desenvolveu como nunca nesses anos dourados! Em contrapartida, a nobreza e a nova burguesia se distanciaram cada vez mais do povo. E conforme os leitos dos rios secavam, as plantações morriam e as cidades inchavam, ficou claro que tínhamos que buscar algo a mais para nos manter.

Foi mais ou menos nessa época que o tratado fez sentido. Para conseguir vapor precisávamos queimar carvão. Para construir as caldeiras, tínhamos que fundir o ferro. E os anões tinham ambos de sobra e souberam se aproveitar. Esperaram pacientemente até a última floresta cair e voltaram com um sorriso no rosto e todo o minério de Gandara nas mãos. Em poucas décadas haviam se tornado tão absurdamente ricos que praticamente dominaram tudo, mergulhando o mundo na mais completa miséria.

Agora, às vésperas do aniversário de duzentos anos da partida de Mephisto, a linha que separa os heróis dos vilões não é apenas tênue. *Ela já não existe mais!* Há apenas a vida e a morte. A sobrevivência do mais apto ou do mais esperto. Dificilmente um espírito altruísta ou uma alma abnegada duraria muito tempo nesta terra castigada. Este é um mundo que não tolera os tolerantes. Um verdadeiro inferno movido a vapor!

### Extra: Um Aviso!

**Como os que chegaram até aqui já podem ter notado, Gandara não é literalmente o inferno. Os personagens dos jogadores não morreram nem nada do tipo (bem, talvez alguns tenham). Um inferno é o que este lugar se tornou: um mundo medieval pós-apocalíptico.**

Por isso, não tenha medo de pegar um pouco mais pesado com os personagens desde o início. Esse é um lugar onde a seleção do mais apto bateu **muito** pesado. 3D&T já é um jogo sobre seres acima da média. E como esse é o mínimo que você precisa ser para se aventurar aqui, todos os personagens jogadores já são criados com 7 pontos.

## Segunda Estação: Sociedade Infernal!

**Sim, eu juro para vocês que elfos existiam. Nenhum homem vivo os viu, mas os anões lembram, já que não faz muito tempo. Alguns deles inclusive tem as mãos sujas de sangue élfico, pois estavam aqui quando A Guerra aconteceu, um século atrás.**

Enquanto o êxodo humano em busca de melhores condições de vida acompanhava os leitos dos rios secantes na direção das grandes metrópoles, as outras raças também tentavam sobreviver a sua maneira. Menos os anões. Para eles não faltava nada, nunca. Até hoje estão no topo da pirâmide: são ricos e famosos, protegidos por uma extensa rede de poder e influência. Mesmo o mais miserável dos anões é muito mais rico do que o mais rico dos nobres humanos.

Não por menos, logo abaixo deles está essa burguesia humana, formada pelos mesmos homens e mulheres das famílias que outrora pertenceram à nobreza dos reinos do Continente Oeste. Também são humanos a maior parte dos habitantes das cidades, dos trabalhadores nas fábricas e da mão de obra livre nos campos.

Goblins são os heróis destes novos tempos. Eles desenvolveram o motor de combustão que queima carvão para produzir o vapor que move pistões e gera energia (além de um monte de fuligem). A maioria consegue um lar em praticamente qualquer lugar, onde vivem sujos de graxa, catando peças e montando e desmontando velhos motores. Os mais promissores, porém, são adotados por grandes companhias que apostam em sua criatividade para conseguir lucro. Não por menos, muitas outras facilidades que hoje sustentam a população de Gandara são criações deles.

Raças menos numerosas também vivem aqui e ali, mas talvez a que mais se destaca além dos três grandes povos são os meio-elfos, ainda que de forma perversa e doentia.

Os odiosos descendentes dos elfos do Leste se reuniram sob uma única bandeira e iniciaram uma campanha pelo extermínio das raças consideradas por eles como imperfeitas — o que sob essa visão distorcida de mundo inclui todo mundo, exceto eles mesmos.

Uma última triste menção são os halflings, talvez o povo que melhor lidou com os novos tempos, esquecendo do passado e ocupando todos os espaços deixados pelas outras raças. Todos *mesmo*.

Eles infestam cada buraco, cada viela escura das metrópoles. São vistos como verdadeiros ratos, sempre doentes e famintos. Sequer são considerados nas contagens populacionais! Ninguém dá a mínima pra eles, mas estão em toda parte.

## Terceira Estação: Economia e Recursos

**Eu *quase* sinto pena de vocês. Sei que o preço das passagens é alto para a maioria das pessoas, mas se todos os miseráveis de Bretor resolverem viajar de graça, o que vai ser da Companhia? Ninguém pensa no meu emprego, não é?**

Gandara é um mundo caro para se viver. A desigualdade social é gritante. Enquanto boa parte da população mora em gigantescos cortiços labirínticos, construídos de forma precária entre os vãos dos altos prédios, alguns pouquíssimos desfrutam de todo o luxo e conforto que o dinheiro é capaz de pagar.

E mesmo esses casebres são um privilégio para poucos. Em vez de uma moradia, são muito comuns os chamados Albergues de Trabalhadores, onde você pode alugar uma cama por algumas horas antes de voltar à jornada de trabalho nas fábricas — que normalmente é de dois terços do dia. Como não tem um lugar para onde voltar, as pessoas levam consigo tudo o que possuem dentro de maletas que arrastam para todo lado, procurando trabalho. E não há nenhuma garantia de que irão encontrar.

Isso porque as fábricas recrutam pessoas por ordem de chegada, alocando a mão de obra em linhas de produção para efetuar alguma tarefa extremamente simples e repetitiva — como apertar um único tipo de parafuso, ou encaixar uma engrenagem específica — até o final do expediente. Se chegar atrasado, terá que bater em outro portão ou talvez não tenha o suficiente para comer naquele dia. Como a inflação também corroeu as riquezas da população, o dinheiro não vale quase nada. Nesse mundo repleto de sujeira e fumaça, todo mundo tem muito pouco. Por isso, guarda muito bem tudo o que tem.

### As Raças de Gandara

**A maior parte das raças comumente encontradas em outros mundos também existe em Gandara. Aliás, há quem diga que todas as raças e monstros de qualquer lugar estão em alguma parte de Inferno, por mais estranhas ou únicas que possam ser.**

A explicação para isso não é de toda conhecida, mas é creditada a longa e descabida disputa selada pelos deuses deste mundo antes de terem sido varridos da existência por Mephisto. Isso significa que você pode jogar com qualquer Vantagem Única que encontrar, exceto duas — que dependem da aprovação do mestre. Anões, que por um ponto adicional recebem além dos bônus normais da raça a vantagem Riqueza e Elfos, que até onde se sabe, não existem mais.

## Quarta Estação: Bretor, a Cidade Sem Fim

**Bretor é a maior metrópole do mundo, com quase três milhões de habitantes. É a principal concentração urbana da história de Gandara, e provavelmente nunca será superada por nenhuma outra por absoluta falta de tempo. É bastante provável que o sol termine de queimar antes que qualquer outra atinja essa marca...**

Bretor cresce e se espalha por boa parte do litoral da região norte do Continente Oeste, próximo de onde, num passado remoto, foi a terra natal dos goblins e lar sagrado de seu absurdo Deus-Máquina. Talvez por isso, todos os aparatos e dispositivos mecânicos disponíveis em Inferno podem ser encontrados em algum lugar das ruas daqui.

De forma semelhante, não há uma única raça ou espécie inteligente que não tenha representantes na cidade. Muitas delas inclusive se agruparam em distritos próprios



Outro destaque da capital é a Cidade Suspensa ou Alta-Bretor. Erguida sobre os velhos prédios descomunais que formam o Distrito Troll, é um paraíso para poucos ricaços com recursos para bancar tamanha regalia. É forrada de jardins e mansões dignas de reis onde os afortunados podem admirar o pôr-do-sol vermelho enquanto comandam seus negócios, poeticamente sob seus pés.

Já na Cidade Velha ou Baixa-Bretor é onde realmente vive a imensa maioria da população. As ruas são estreitas, escuras e lotadas. Apesar do sistema de transporte férreo e dos incontáveis quilômetros de linhas de bondes que trafegam na altura do solo ou em trilhos suspensos, o trânsito é tomado pelo mais completo caos. Automóveis, charretes, cavalos e autocicletas dividem espaço com outros animais de carga e tração, pedestres e ciclistas num vai e vem interminável e confuso.

A cidade é tão grande e labiríntica que alguns acreditam não ter fim. Em contrapartida, seu início é amplamente conhecido. Todos os caminhos convergem para o marco zero, onde está o maior prédio do mundo — um alto espigão cinzento, lembrando um prego enterrado no coração do mundo morto — o Empire State Goblin. Ali fica a sede do Governo do Oeste, do Banco de Gandara e do Cassino Red. Também está no State Goblin o Relógio Central — que marca a hora zero para os fusos de todo o mundo — e a Embaixada Mundial. As principais guildas atuantes em Bretor têm prédios e escritórios espalhados próximos dali, assim como incontáveis estabelecimentos comerciais e clubes de interesses para endinheirados.

Bretor é administrado pela Rainha-Goblin Cassidy Red — também dona do Cassino Red — e pelo Parlamento formado pelos cinco mais ricos anões do Continente. De Bretor também partem todos os entroncamentos ferroviários que unem as grandes cidades, controladas pela Railroad Company. Várias outras facções e guildas criminosas fazem daqui sua base central de operações. Em suma, um lugar incrível para viver e explorar.

### O Dinheiro está Curto...

**Personagens jogadores quase sempre serão muito pobres e a inflação desenfreada dos preços torna tudo ainda mais difícil para eles.**

Faça as rolagens de moedas normalmente conforme quadro na pág. 14 do *Manual 3D&T Alpha*. Porém, depois disso multiplique **todos** os preços de Inferno por 10$. Assim, algo cujo valor equivale a 1 PE, por exemplo, irá demandar 1.000$ para ser adquirido.

## Quinta Estação: Manda Quem Pode!

**Em Gandara, ninguém vai muito longe sozinho. Inúmeras instituições e criaturas mantém redes de contatos e influência que se espalham através do globo. E vocês irão, inevitavelmente, se colocar em seu caminho mais cedo ou mais tarde.**

O mundo é vasto, mas meu tempo não. Por isso, não quero me alongar além do necessário e vou pular logo para o que interessa, sem meias palavras: quase todas essas organizações vendem uma fachada irrepreensível, mas flertam com o crime nos bastidores. E todas são geridas por anões, por isso acreditam estar acima das leis. E talvez estejam mesmo.

Qualquer uma delas será terrível como inimiga, contando com informantes metidos até o último buraco do continente. Elas são capazes de acabar com vocês tão rápido que não saberão sequer o que lhes aconteceu. Porém, se conseguirem o favor de ao menos uma delas, suas chances de subir na vida melhoram consideravelmente...

### Railroad Company: A Guilda Ferroviária

Responsável pela circulação de mercadorias e passageiros por via férrea em todo o mundo, a monolítica Railroad se orgulha do alcance continental que conquistou neste último meio século de existência. Seus tentáculos são as estradas de ferro. Raras são as cidades que não tenham pelo menos um escritório da companhia para efetuar as cobranças pela circulação de mercadorias e para receber trens filiados à Rail.

A R.Co. é também uma das maiores contratantes de mercenários para escolta do Continente Oeste. Sofrendo com assaltos em pontos mais retirados, esta proteção extra

aos comboios de maior valor — seja de carregamentos de minério, dinheiro ou armas — se faz necessária. A empresa não poupa esforços para que os valores cheguem ao destino. Mas existem rumores, contudo, que indicam que a própria cúpula da companhia estaria envolvida com os assaltos.

### Patrono: Railroad

**Exigência:** todos os membros devem ser capazes de operar um trem e conhecer seu funcionamento, por isso a perícia Máquinas é obrigatória. Além disso, nenhum protegido da Rail pode agir contra os interesses da Companhia. Ela não perdoa traidores.

**Macacão de Maquinista:** o uniforme da empresa. Ao utilizá-la, todos os testes das perícias Máquinas diminuem sua dificuldade em um nível (Difíceis se tornam Médios, e Médios se tornam Fáceis).

**Parceiros da Firma!:** caso se encontrem em alguma situação de grande risco em um trem ou estação, a um sinal seu, membros da Rail surgirão para encobrir sua fuga por A+1 turnos. Durante este intervalo, fugir não é considerado uma derrota (ver *Manual 3D&T Alpha*, pág. 72).

**Salvo-Conduto:** o símbolo da R.Co. lhe garante acesso facilitado (mas não garantido) a pessoas importantes de toda Bretor. Além disso, você tem passe livre para você e 1d6 companheiros em qualquer linha férrea, em qualquer situação.

## Vau do Rio Morto: A Guilda Mineradora dos Anões

Subdividida em sete grandes companhias mineradoras — responsáveis não apenas pela extração mas também pela administração de toda a região subterrânea de Gandara —, a Vau do Rio Morto é o grupo financeiro mais poderoso e rico da atualidade. Monopolizando a produção de ferro, carvão mineral e metais preciosos, os anões da Vau se tornaram quase literalmente os donos do mundo.

E mesmo com essa quantidade absurda de recursos, a Vau não hesita em utilizar-se de qualquer meio necessário para poupar os seus negócios. E nem sempre os métodos empregados podem ser considerados lícitos, fazendo valer sua vontade acima das leis dos lugares onde operam. Talvez por isso, são uma das maiores financiadoras dos projetos bélicos de inúmeros reinos e também das unidades mecanoides utilizadas tanto para o trabalho nas minas quanto para o combate.

### Patrono: Vau

**Exigência:** apenas personagens com a vantagem Riqueza podem escolher a Vau como Patrono. Como alternativa à Riqueza, o personagem pode adotar um Código de Honra da Dívida: você deve uma grana para eles, e *todo* o dinheiro que conquistar em campanha deve ser usado para pagar este débito.

**Capacete de Minerador:** um capacete de aço com uma lanterna no topo e o símbolo da Vau nas têmporas. Ele garante um bônus de FD+1 quando agir no subterrâneo, além de um bônus de +2 para testes quando tentar ver alguma coisa no escuro.

**Equipamento Realmente Impressionante:** armas ou armaduras repletas de detalhes ou em tamanhos desproporcionais intimidam seus adversários. Você sempre vence testes de iniciativa, exceto contra personagens que tenham Aparência Inofensiva.

**Vagonete de Mina:** enquanto estiver no subterrâneo, você considera o dobro de sua H para efetuar manobras, esquivar ou fugir. Além disto, você ignora quaisquer condições precárias para se mover dentro de túneis.

### ... Obedece quem tem juízo!

**Em Gandara, além dos bônus normais da vantagem Patrono (Manual 3D&T Alpha, pág. 36), você pode contar com alguma ajuda adicional.**

Ao gastar 1 PM para invocá-lo, você poderá ao invés optar por um efeito que representa os recursos deste por um determinado período (em geral, apenas uma única cena, exceto quando indicado o contrário). Adiante, estão listadas as principais organizações patronais de Bretor, os efeitos e também as exigências para que elas adotem seu personagem como protegidos.



## G7: Academia Goblinóide

Se hoje a genialidade e o espírito inventivo dos goblins são valorizados pelas grandes corporações, no passado toda esta raça era discriminada por suas ideias tidas como fantasiosas, com invenções amalucadas e de pouca utilidade. Foi para reverter este quadro que antes mesmo da chegada de Mephisto foi criada a Academia Goblin Gold Garden: a Grandiosa Guilda Goblinóide de Gandara, ou simplesmente G7.

Reunindo os maiores gênios vivos, a Goblin Gold Garden é procurada quase que diariamente por investidores de grandes corporações buscando por inovações lucrativas. Ser filiado a G7 significa ter uma das mentes mais incríveis de todo o mundo. As poucas vagas disponíveis são vitalícias e disputadas com afinco. Além disso, anualmente, a G7 premia aqueles que se destacaram por suas pesquisas com o Prêmio Gold Goblin e uma polpuda quantia em dinheiro.

**Exigência:** goblins são automaticamente aceitos como protegidos da Academia e podem usar um dos poderes abaixo gratuitamente, uma vez ao dia. Os demais protegidos devem ter alguma Perícia completa qualquer.

**Arma Escondida:** algum aparato qualquer lhe permite ocultar completamente as armas que traz consigo, permitindo que possam passar despercebidas em situações em que isto normalmente não seria possível.

**Engenhoca Goblinoide:** você recebeu do Patrono um estranho e inexplicável engenho goblinoide. Fora de combate ele irá funcionar uma única vez para realizar qualquer façanha aleatória para a qual foi criado e então explodirá causando 1 ponto de dano em você.

**Kit de Manutenção:** uma série de ferramentas capazes de realizar uma manutenção rápida nas suas armas e na dos seus companheiros, aumentando o dano total de todos os ataques em +1 até o final da aventura.

## Caçadores de Corpos

Cartazes de criminosos procurados não são novidade nos reinos de Gandara, tampouco a profissão dos mercenários caçadores de recompensas, que vagam pelas cidades capturando os maus elementos que porventura estão com a cabeça à prêmio. Mas, é claro, a polícia nem sempre está disposta a pagar pela captura de foragidos. Além disso, inúmeras pessoas são procuradas não pela justiça, mas por organizações criminosas ou inimigos em busca de vingança.

A Caçadores de Corpos surgiu exatamente para preencher esta lacuna. Pela quantia certa, os membros da guilda capturam qualquer um, em qualquer lugar. De nobres a políticos influentes, passando por criminosos, assassinos ou contrabandistas. Cada captura rende pontos para os membros, que ao final de um ano, recebem uma recompensa além do título de maior caçador de corpos de toda Gandara.

**Exigência**: qualquer um pode pertencer aos Caçadores. Porém, uma vez dentro do grupo, o novo membro é proibido de negar uma caçada a alvos designados. Tentar abandonar a guilda torna você um alvo automaticamente.

**Cartaz de Procurado**: um ou mais cartazes com as cabeças a prêmio no momento. Aquele que estiver de posse destes recebe um bônus de +2 em testes para localizar seus alvos.

**Cartucheira**: um cinturão com munição. Para efeitos de cálculo de Munição Limitada, você considera o dobro de disparos neste combate e pode recarregar gastando um movimento (ao invés de uma ação).

**Saco Preto**: usado para "empacotar" um alvo morto. Diante de uma destes, um número de oponentes iguais à sua H deve ser bem-sucedido em um teste de R. Caso falhem, sofrerão os mesmos efeitos da magia Pânico por 1d turnos.

## O Culto a Mephisto

Quando todos os deuses morreram, as grandes organizações clericais caíram junto. Ninguém esperava por uma retomada da fé em tempos difíceis como estes. Contudo, em todos os lugares, cada vez mais pessoas abraçaram uma nova visão dos dogmas divinos, e com um fervor inexplicável, talvez fruto do medo de um futuro incerto.

Os Profanadores — como são conhecidos os novos clérigos e devotos — fizeram o que a primeira vista parecia uma grande tolice: passaram a louvar a criatura que destruiu o mundo, para que este, de algum jeito torto, lhes desse uma segunda chance e os levasse daqui consigo em direção a um novo lar.

Inexplicavelmente, o Culto Profano se tornou em poucos anos uma monstruosa organização de âmbito mundial. Ela prega, entre outras coisas, a unificação dos cultos, a proibição do júbilo aos deuses mortos e a fé no

deus único. Em suas fileiras, além dos clérigos e sacerdotes, encontram-se um exército de inquisidores e cavaleiros sagrados que tem por obrigação combater os membros remanescentes da velha fé. Pela força, se necessário.

**Exigência:** apenas personagens com a vantagem Clericato podem fazer parte do Culto ao Profano.

**Afasta de Mim Esse Cálice:** você é capaz de conjurar alguma magia à sua escolha, uma única vez na vida, sem custo em PMs mas queimando 1 PV permanente (que representa alguma nova deformidade ou cicatriz). Depois disso, essa magia ficará proibida para você para sempre.

**Pústula:** as "bençãos" de Mephisto cobrem seu corpo de pústulas que sangram e escorrem pus. Não é bonito de ver, mas dobra sua Armadura em testes para evitar dano (não interferindo na sua FD) até o fim da aventura.

**Relíquia Maldita:** um artefato qualquer remanescente da invasão do Destruidor de Mundos que permite ao personagem considerar uma de suas magias como Inicial (recebendo quaisquer outros bônus provindo disto).

## Os Magos Perpétuos

O rancor que as almas sentem pelos vivos é tão intenso em Gandara que não é raro que manifestações do sobrenatural ocorram em praticamente qualquer lugar. Com o fim dos reinos divinos e a impossibilidade das almas acenderem a um plano superior, todos os milhões de mortos desde a invasão de Mephisto permanecem aqui, vagando pelas ruas, revivendo suas próprias mortes incontáveis vezes.

Não tardou para que alguém desenvolvesse uma teoria de que essas manifestações poderiam ser dominadas de alguma maneira. Os primeiros estudos bem-sucedidos nesse sentido foram empreendidos pelos membros da Ordem Arcana dos Magos Perpétuos. Estes conseguiram através de certos rituais utilizar a energia negativa das almas para a realização de efeitos mágicos.

No entanto, esta energia ainda é maligna e guarda um profundo rancor dos seres viventes. Por isso, quase todos os Magos Perpétuos sofrem doenças ou deformações terríveis. Estas marcas que a magia deixa se agravam de acordo com o aprofundamento na arte. Magos raramente vivem muitos anos, e quando o fazem, estão de tal forma desfigurados que poucos os reconhecem como seres inteligentes, pelo menos até ser tarde demais.

**Exigência:** a hierarquia dos Magos Perpétuos é confusa (como os próprios magos) e por isso não há exigências para se tornar um deles, além da capacidade de usar magia. Porém, esconder conhecimento da Ordem não é de bom tom e pode trazer consequências graves.

**Cópia Barata do Necronomicon:** você é capaz de conjurar um Esqueleto Aliado (F1, H2, R1, A1, PdF0) para lhe ajudar até o final do combate, quando ele se transforma em pó. Depois disso, role 1d6. Se tirar 6, você será Assombrado (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 40) por ele até o final da aventura.

**Embornal do Saber:** uma série de livros ou pergaminhos com instruções diversas que lhe permitem realizar testes para qualquer especialização de perícia, mesmo que não a possua.

**Poção do Mago:** uma poção de gosto amargo que, uma vez ingerida (gastando um movimento), passa a recuperar 1 PM por turno por R turnos. Outra poção não pode ser ingerida até o fim do combate (é amarga demais).

# Sexta Estação: Profissões!

**Mesmo um mundo morrendo oferece possibilidades para aqueles que estiverem dispostos a arriscar o orgulho ou o pescoço. Cada um sabe onde o próprio calo aperta e não vou ser eu que vou dizer quem está certo ou errado nessa.**

Todos os habitantes de Gandara, em determinado momento da vida, são colocados diante de uma escolha. Algo que ditará a forma como irão reagir ao mundo e sobreviver. Sejam movidos por puro desespero, por vocação, guiados por um sonho de juventude ou por não terem nenhuma outra opção ou oportunidade, as pessoas precisam escolher um meio de vida. Uma **profissão**.

Mesmo dentro da quantidade infinita de possibilidades que surgem em uma mesa de RPG, os personagens podem ser encaixados sem muito esforço dentro de alguns clichês do gênero *steampunk*. Para representar estes tipos e garantir alguns poderes adicionais, utilizamos os **Arquétipos**.



Arquétipos foram apresentados na *Dragão Brasil 143* e nesta adaptação substituem os kits de personagens clássicos de *3D&T Alpha*. Cada um deles possui uma lista de poderes únicos que podem ser escolhidos em campanha por personagens que cumprirem seus pré-requisitos.

Cada Patamar além de Pessoa Comum garante um poder gratuitamente. Assim, os personagens criados para Inferno podem escolher duas entre as opções disponíveis durante a criação do personagem, enquanto um Herói (15 pontos) terá acesso a até cinco destas vantagens, sejam elas de um único Arquétipo, sejam de grupos distintos.

## Caçadores

**Exigências:** F2 ou PdF2; algum Ataque Especial.

Caçadores são aqueles bons de briga ou rápidos no gatilho, mortais a cada disparo, invencíveis numa luta corpo-a-corpo. Tiros ressoam enquanto cartuchos chovem de dentro das armas. Brigas são comuns, tudo se resolve com um bom soco. É difícil compreender esses sujeitos. Cada um deles está sempre disposto a apostar a própria vida por um ideal: seja ele qual for.

**Ataque Contínuo.** Se reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo a corpo, você pode imediatamente fazer um outro ataque contra outro oponente que esteja ao alcance. Você pode usar esse poder até não conseguir derrubar um inimigo ou até derrubar um número de inimigos igual à sua F, o que vier primeiro.

**Ataque Furtivo.** Se você atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 PMs para ignorar sua Armadura durante o ataque.

**Crítico Automático.** Você pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um acerto crítico automático em seu ataque, por até H vezes ao dia.

**Força É Tudo.** Você pode substituir Habilidade por Força em qualquer situação, menos para calcular FD e lançar magias. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo, você soma F+F+1d (3F+1d em um crítico). Qualquer condição que reduza sua Habilidade também reduz sua Força.

**Flanquear.** Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado, seu ataque ignora a H dele no cálculo da FD.

## O Necromana

**A energia da morte, que viria a ser conhecida como Necromana é a escola de Magia Negra vista no *Manual 3D&T Alpha* — suas magias são as únicas disponíveis para personagens jogadores.**

Mas essa energia é de tal forma impregnada pela maldade que leva àqueles que a manipulam a um terrível destino. Por isso, todos que a comprarem devem também adotar a desvantagem **Monstruoso** (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 45). Personagens com Clericato são os únicos que podem aprender três magias de qualquer outra escola, porém, em vez da atenção divina, este poder será atrelado à vida do personagem. Por isso, eles devem obrigatoriamente ter a desvantagem **Poder Vingativo** (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 46).

**Golpe de Misericórdia.** Quando você causa dano em um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de R. Se falhar, seus PVs caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

**Mira perfeita.** Você tem o dobro do alcance de tiro, e o seu primeiro ataque à distância no combate ignora a Armadura do alvo, como se ele estivesse surpreso.

**Velocidade.** Gastando 2 PMs, sua Habilidade dobra até o final da rodada, apenas para efeitos de Esquiva e Velocidade (*Manual 3D&T Alpha*, página 68 e 69, respectivamente).

## Criativos

**Exigências:** Genialidade ou uma Perícia completa qualquer.

São os grandes inventores, responsáveis pela revolução que salvou o mundo da extinção precoce. Todo o surpreendente maquinário que hoje torna a vida das cidades possível surgiu graças a eles. Por outro lado, também foram suas tranqueiras mecânicas que equiparam exércitos com armaduras e tanques movidos a vapor...

**Acadêmico.** Os anos em bibliotecas revirando tomos antigos não foram desperdiçados. Você pode comprar grupos completos de perícias por apenas um ponto.

**Armadilheiro.** Em vez de lutar frente a frente, você prefere usar emboscadas. Com um movimento e 2 PMs, você pode tentar atrair seu alvo para uma posição ruim. Se ele falhar em um teste de Habilidade, ficará indefeso no próximo turno.

**Contatos.** Você sempre consegue abrigo e comida em cidades, sem precisar de dinheiro. Além disso, pode comprar sucessos automáticos em testes envolvendo situações sociais com PMs em vez de PEs um número de vezes por dia igual a sua H.

**Engenhoca.** Você constrói dispositivos capazes de simular magias, seguindo as mesmas regras. Você começa conhecendo engenhocas que simulam as magias iniciais, devendo gastar 2 PEs e ser bem-sucedido em um teste Médio de Máquinas para aprender novos efeitos. Para acioná-las, basta gastar os PMs necessários para a ativação. Engenhocas não pertencem a escolas, por isso o engenhoqueiro não precisa atender a este pré-requisito (mas deve pagar +1 PM para cada ponto de requisito adicional). Efeitos realizados por engenhocas não são considerados mágicos.

**"Eu posso fazer isso".** Você pode construir uma engenhoca para simular uma vantagem qualquer usando Poder Surpreendente (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 142), gastando PMs em vez de PEs. A máquina dura H+1 turnos.

**Fabricar Explosivo.** Você pode fabricar um explosivo. Isso leva 1 hora por dado de dano do explosivo (máximo de dados igual a sua H). No fim do tempo, faça um teste da perícia Máquinas (dificuldade definida pelo mestre, de acordo com a situação). Se for bem-sucedido, você pode instalar o explosivo como uma armadilha, que pode ser evitada pela vítima com um teste de Esquiva. Embora pareça vantajoso carregar muitos deles preparados com antecedência, isso não é uma boa ideia — sempre que você sofre dano por fogo ou eletricidade, deve rolar 1d para cada bomba que carregar: se tiver qualquer resultado 5 ou 6, todas elas explodem ao mesmo tempo!

**Memória Genial.** Você pode escolher um sucesso automático em algum teste de Perícia que possua, uma vez por cena.

**Mestre das Armas.** Você paga metade do custo normal em Pontos de Experiência para fabricar armas, armaduras e acessórios mágicos (arredondado para cima).

## Místicos

**Exigências:** R2; capacidade de usar magias.

Geralmente, inconsequentes malignos ou então desesperados que trocam a própria alma por poder em vida, para pagarem por isso após a morte. São cada vez mais comuns em todas as regiões do mundo, aumentando em número drasticamente após a passagem de Mephisto. Ser um Místico o torna malvisto em qualquer lugar, ou pelo menos, em qualquer lugar considerado normal. Por outro lado, quem liga para isso? Você manipula poderes além da compreensão. É capaz perfeitamente de lidar com um pouco de rejeição.

**Alcance Aprimorado.** O alcance de suas magias aumenta em um passo. Toque torna-se curto (10m); curto torna-se longo (50m); e longo torna-se visão. Magias de alcance pessoal não são afetadas por este poder.

**Biblioteca Arcana.** Você tem acesso a grimórios que permitem aprender qualquer magia aprovada pelo mestre por 1 PE. É necessário um dia de estudo para cada 5 PMs de custo para lançá-la. Você deve atender quaisquer outras exigências das magias.

**Combate Arcano.** Todas as magias que causem dano direto aos seus oponentes podem ser utilizadas por metade do seu custo normal em PMs. Caso adquira alguma outra vantagem que reduza o custo de suas magias, você pagará metade do custo -1 PM, com um custo mínimo de 1 PM por efeito.

**Conhecimento Oculto.** Você pode escolher três magias da escola Negra e lançá-las, pelo seu custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Você ainda deve atender quaisquer outras exigências das magias. Caso adquira essa vantagem, gastará apenas metade dos PMs para conjurá-las.

**Identidade Secreta.** Testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas Fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas Difíceis.

**Olhos nas Costas.** Você aprendeu a estar sempre atento a tudo, nunca sendo considerados surpreso (Manual *3D&T Alpha*, página 71).

**Plano de Ação.** Você pode gastar um movimento e 2 PMs para analisar a situação e elaborar um plano. Graças a ele, até o fim da cena você e outros R aliados recebem H+1.

**Profanar.** Como uma ação, uma vez por cena, você pode emanar uma onda de energia negativa que causa 1d de dano em todas as criaturas a até 10m. Este poder não distingue aliados de inimigos, afetando inclusive você. Além disso, você recupera uma quantidade de PMs igual a metade do dano total causado, até seu próprio limite de PMs.

## Soldados

**Exigências**: A2; R2 ou Energia Extra.

O meio de vida que mais prospera em Gandara. Pessoas que treinam para sobreviver a qualquer custo. Geralmente são exímios combatentes, difíceis de derrotar porque se recusam a cair. Tornam-se os verdadeiros senhores da guerra do mundo, na linha de frente dos inúmeros exércitos, atuando em tropas de elite ou em pequenas milícias afastadas no interior dos reinos.

**Armadura Completa**. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

**Armadura é Tudo**. Você pode substituir Habilidade por Armadura em qualquer situação, exceto para calcular FA e lançar magias. Ao jogar a sua Força de Defesa, você soma A+A+1d (2A+1d, ou 3A+1d em um crítico). Qualquer condição que reduza sua Habilidade também reduz sua Armadura.

**Parede de Escudos.** Pagando 2 PMs, você pode somar o valor de sua Armadura à Armadura de um único companheiro adjacente pelo resto do combate.

**Posição Defensiva**. Gastando um movimento, você pode adotar uma postura de defesa total. Enquanto estiver na posição defensiva, você adquire Armadura Extra contra todos os ataques, mas pode realizar apenas uma ação ou um movimento por rodada.

**Proteção**. Quando você escolhe seu alvo, não permite que mais ninguém lute contra ele. Você pode usar um movimento e 1 PM para obrigar um alvo a fazer um teste de Habilidade. Se falhar, o alvo sofre uma penalidade de H–2 ao atacar qualquer oponente, exceto você mesmo. O efeito dura até o fim do combate.

**Superação**. Em momentos de crise, você pode perseverar e vencer seus problemas. Você pode gastar Pontos de Magia para cancelar temporariamente uma desvantagem (incluindo aquelas que façam parte de uma vantagem única). O custo em PMs por rodada é o mesmo da desvantagem (por exemplo, 2 PMs para Assombrado).

**Tanque de Carne.** Se chegar a 0 PVs, você não precisa fazer um Teste de Morte. Em vez disso, role 1d sempre que sofrer dano. Caso o resultado seja 6, você está morto, mas em qualquer outro, pode continuar agindo normalmente.

**Vontade Pétrea**. Caso falhe quando atacado por magias e efeitos que afetem a mente, ou fracasse em resistir a qualquer tipo de perícia que influencie sua vontade, você tem direito a ignorar a primeira rolagem e efetuar um novo teste de R para negar o efeito.

## Fim da Linha!

**Um amigo um dia disse que viajar é a melhor forma de vivenciar tudo o que Gandara tem de melhor. E, quase sempre, de pior também. E embora chegar vivo não seja obrigatoriamente uma necessidade, é imensamente desejável, não é?**

Promessa é dívida, camaradas. O Velho Ranzinza é grande e o caminho foi longo, mas vocês descem aqui mesmo. Mas, olha só, não é que estamos muito próximos da estrada em que as diligências da *Hell´s Fargo* partem levando viajantes em direção ao Oeste? Pode ser que consigam uma carona.

Até lá, cuidado com o que encontrarem na estrada. Não confiem em ninguém. E também evitem as tempestades de areia. Elas podem arrancar a carne de seus ossos! Pulem logo, pilantras. Pulem para os trilhos.

O trem vai partir!

ENCONTRO ALEATÓRIO

# A REINVENÇÃO DO BRASIL NO STEAMPUNK

POR ENÉIAS TAVARES

ILUSTRAÇÃO DE DIEGO CUNHA

**No texto que finaliza nossa exploração sobre o Steampunk Brasileiro, vamos agora desvendar os vários mistérios que envolvem a produção steampunk em nosso país. Apertem os cintos pois nosso Zepelim furioso está prestes a partir em direção a territórios exóticos e fascinantes!**

Desde a infância, sonho em trabalhar com ficção, histórias e personagens. Mas como muitos autores, não fazia ideia de como começar. Quando você está se aventurando pela ficção ou criando histórias para suas sessões de RPG, o primeiro passo é conhecer o mundo, as regras e as especificidades do universo em que está adentrando. No caso da literatura, é preciso conhecer o gênero pretendido e seus antecessores.

Assim, ainda em 2012, quando comecei a trabalhar no que se tornaria cinco anos mais tarde *A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison*, saí a procura de escritores e de referências. Para a minha surpresa – e sorte! – muitas editoras e autores já se aventuravam pelo retrofuturismo. Como resultado dessa busca, aqui está um guia básico, apesar de incompleto, do que é o Steampunk Literário em nosso país.

Como vimos no texto anterior, a formação do Conselho Steampunk em 2008 motivou uma série de ações, entre elas a publicação da primeira antologia brasileira em 2009. Com organização de **Gianpaolo Celli**, *Steampunk: Histórias de um Passado Extraordinário* (Tarja). Nele, Celli e **Alexandre Lancaster**, **Antonio Luiz M. C. Costa**, **Claudio Villa**, **Flávio Medeiros**, **Fábio Fernandes**, **Jacques Barcia**, **Roberto de Sousa Causo** e **Romeu Martins**, explorariam variadas facetas do gênero, produzindo histórias de ambientação nacional e estrangeira, numa variação de histórias de aventura, suspense e drama.

Em 2010, o brasileiro **Gerson Lodi-Ribeiro** e o português **Luís Filipe Silva** organizaram *VaporPunk: Relatos Steampunk Publicados sob as Ordens de Suas Majestades* (Draco) coletânea que de saída propôs contos de ambientação brasileira ou portuguesa. Apesar de alguns contos não seguirem essa proposta, o volume contém detalhados mundos criados pelos dois organizadores, além dos brasileiros **Carlos Orsi**, **Eric Novello**, **Flávio Medeiros** e **Octavio Aragão**, e dos portugueses **João Ventura**, **Jorge Candeias** e **Yves Robert**, em um exercício criativo mais comprometido com informações tanto históricas e geográficas quanto tecnológicas, resultando em novelas cheias de tramas investigativas e situações insólitas.

Motivadas pela autoria masculina dos volumes anteriores, em 2011, *Tatiana Ruiz* organizou *SteamPink* (Estronho), uma coletânea que apresentaria apenas autoras. Nela, **Amanda Reznor**, **Bia Machado**, **Dana Guedes**, **Georgette Silen**, **Leona Volpe**, **Lidia Zuin**, **Lívia Pereira**, **Lyra Collodel**, **Nikelen Witter**, **Renata Galindo Neves**, **Thais Gomez** e **Verônica Freitas** trouxeram outra sensibilidade ao mundo do vapor, com alguns contos também flertando com a fantasia e o terror e comunicando o quanto representatividade de gênero e étnicas seriam necessárias à criação de histórias inovadoras e divertidas.

Embora não essencialmente steampunk e sim steamfantasy, *O Baronato de Shoah: A Canção do Silêncio* (Draco), de **José Roberto Vieira**, é considerado o primeiro romance longo a usar o imaginário steampunk e uni-lo a alta fantasia. No mundo de Nordara, seres humanos coabitam com monstros, autômatos e criaturas mágicas. Três anos depois de 2011, Vieira escreveria uma continuação, *A Máquina do Mundo*, onde enfocaria os povos oprimidos da obra anterior.

Em 2012, **Bruno Accioly** deu início à publicação – digital e gratuita – de *"Crônicas Póstumas"*, um universo steampunk inspirado na obra de **Machado de Assis**. *"O Grande Desapontamento"* se passa a 1844, na aurora do progresso e às portas de uma Era de inovações, com o temor popular ecoando pelos corredores do Palácio do Paço e preocupando um jovem monarca. No enredo, Quincas Borba age sob as ordens do Império e acaba por encontrar o Barão de Mauá e o fiel aliado Brás Cubas.

Em 2013, quatro diferentes publicações vieram à luz, esfumaçando os céus steampunk do Brasil. Primeiramente, **Romeu Martins** organizou *Retrofuturismo* (Tarja), uma coletânea que revisitou as principais vertentes do gênero, passando pelo steampunk, pelo cyberpunk, pelo dieselpunk e pelo stonepunk, em contos assinados por **Ana Cristina Rodrigues**, **Alliah**, Dana Guedes, **Nikelen Witter**, **Georgette Silen**, Gianpaollo Celli, **Renato A. Azevedo**, **Marcelo Augusto Galvão**, **Michel Argento** e **Richard Diegues**. Nesse volume, o leitor vivencia uma verdadeira viagem fantástica por diferentes temporalidades.

A segunda coletânea do ano foi *Deus Ex Machina: Anjos e Demônios na Era do Vapor* (Estronho), organizada por **Marcelo Amado**, **Cândido Ruiz** e **Tatiana Ruiz**. Aqui monstros celestes e paladinos infernais são recriados em ambientes retrofuturistas em enredos nos quais moralidade, salvação e horror estão presentes. O prefácio da edição é assinado por Bruno Accyoly. Ruiz também organizou nesse ano *Erótica Steampunk: Por Trás da Cortina de Vapor* (Orni-

torrinco) uma reunião de autores e autoras que se aventuram num gênero, infelizmente, pouco trabalhado em nosso país: literatura erótica, nesse caso, mesclada à fantasia, à aventura e à ficção científica.

Completam o ano de 2013 *Homens e Monstros: A Guerra Fria Vitoriana* (Draco), de **Flavio Medeiros Jr.**, o responsável por publicar o primeiro romance essencialmente steampunk. A premissa arte da oposição entre a França e a Inglaterra, uma liderada por **Julio Verne** e outra por **H.G. Wells**. A partir desse mote, Medeiros utilizou muito da tradição literária do século, resultando num romance enciclopédico e repleto de referências, como o viajante do tempo, o médico e o monstro, a criatura de Frankenstein, Sherlock Holmes, os crimes de Jack o Estripador, a ilha do dr. Moureau, o capitão Nemo e muitas outras surpresas.

Em 2014, foi lançado *VaporPunk II: Novos Documentos de uma Pitoresca Época Steampunk* (Draco). Dessa vez com organização de *Fábio Fernandes* e **Romeu Martins** e contos assinados por **Cirilo S. Lemos**, Dana Guedes, **Jacques Barcia**, Luiz Bras, Nikelen Witter e **Sid Castro**. Neste volume, a parceria com autores lusitanos foi deixado de lado em detrimento da apresentação de novos autores e temáticas. Lançado na SteamCon de 2014, em Paranapiacaba, o evento se tornou referência para a cena literária.

Foi nesse lançamento que eu visitei a SteamCon pela primeira vez, encontrando por lá uma comunidade apaixonada e fervorosa, o que me motivou ainda mais a terminar meu primeiro livro, uma versão da Liga Extraordinária protagonizada por heróis da nossa tradição literária. Numa boa convergência de energias, naquele ano a editora LeYa, sob a curadoria de **Affonso Solano**, decidiu promover um concurso nacional para revelar um novo universo fantástico produzido no Brasil.

*A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison* foi finalizado assim, sob a pressão do concurso da LeYa. Para jovens autores, concursos literários podem ajudar muito a colocar uma primeira obra na rua. *Lição de Anatomia* venceu o concurso e foi publicado na Bienal de São Paulo de 2014, numa ação que contou com os integrantes do Conselho Steampunk de São Paulo.

O livro e o universo de Brasiliana Steampunk partiram de uma tripla fascinação: Literatura Brasileira, Ficção Fantástica e Estética Steampunk. Esse conceito foi um convite a diversas ações e produtos, como quadrinhos, jogos, audiodramas, mapas e artes, muitos desses produtos disponíveis no site oficial do projeto. Através dele, pude revisitar autores como **Álvares de Azevedo**, **Lima Barreto**, **Raul Pompeia** e **Machado de Assis**, e pensar diferentes modos desses clássicos serem apresentados nas escolas.

Na trama de *Lição*, os heróis do século XIX integram uma equipe de aventureiros, o Parthenon Místico, que nesse livro estão às voltas com os crimes do assassino em série Antoine Louison. Graças a ele, conheci uma comunidade de leitores e entusiastas, muitos deles verdadeiros defensores da estética em nosso país.

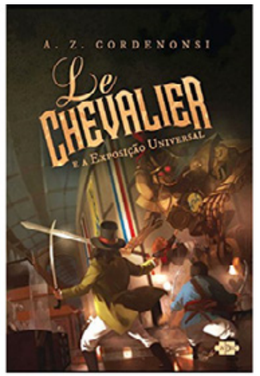
Em 2015, tivemos a publicação de obras acadêmicas voltadas ao Steampunk, com destaque ao estudo de **Éverly Pegoraro**, professora da Unioeste de Guarapuava, intitulado *No Compasso do Tempo Steampunk: O Retrofuturismo no Contexto Brasileiro* (Paco Editorial). Na UERJ, **Jayme Soares Chaves** defendeu a dissertação *"Viagens extraordinárias e ucronias ficcionais: Uma possível arqueologia do steampunk na Literatura"*, sob orientação do **Prof. João Cezar de Castro Rocha**. A esses trabalhos, somou-se *Cosplay, Steampunk e Medievalismo*, organizado por **Mônica Rebecca Nunes** (Sulina, 2017), e o TCC *"Cultura Steampunk e o Desenvolvimento de Rouparte"*, defendido na UFSM com autoria de **Marieh Pompeo** e orientação de **Reinilda Minuzzi**, entre muitos outros que tem levado o Steampunk para a universidade.

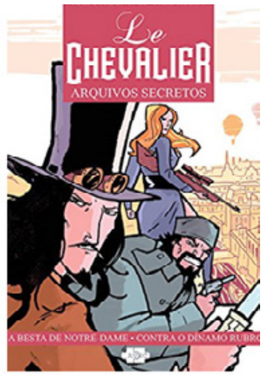
Falando em acadêmicos, a cidade de Santa Maria (RS) e sua universidade federal (UFSM), acabou se tornando um reduto de escritores e entusiastas do gênero. **A. Z. Cordenonsi** é professor nessa instituição e um grande leitor de ficção científica. Foi de suas leituras que surgiu *Le Chevalier e a Exposição Universal* (Avec), romance que apresenta as aventuras do espião do título numa Paris dominada por **Napoleão III** e às voltas com a Exposição Universal. Além do romance, LeChevalier também ganhou dois quadrinhos, com roteiro de Cordenonsi e arte de **Fred Rubim**, e uma novela curta lançada na CCXP 2019.

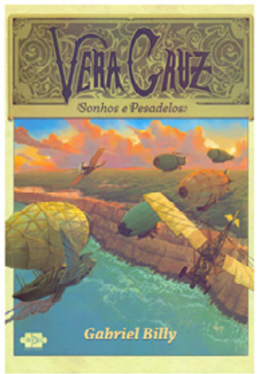
Em 2017, eu, Cordenonsi e Nikelen Witter – também professora da UFSM e escritora – recebemos o convite do editor **Artur Vecchi** para escrever a seis mãos uma aventura steampunk que recriasse a cidade maravilhosa através de uma trama de aventura sobrenatural, ficção científica e investigação policial. Assim, nasceu *Guanabara Real: A Alcova da Morte*, um romance que apresenta o místico Remy Rudá, o engenheiro Firmino Boaventura e a detetive Maria Teresa Floresta investigando uma misteriosa câmara secreta e letal no topo do Corcovado carioca. No centro do mistério, o demoníaco Barão do Desterro.

Em 2018, **Rafael Billy** publicou, a partir de uma campanha de financiamento coletivo, o romance *Vera Cruz: Sonhos e Pesadelos*, romance que mistura cenário retrofuturista com folclore nacional. No centro da aventura, a busca de um poderoso artefato e Pedro Malazarte, além de vários personagens históricas e populares, com especial destaque à princesa quilombola Zaila e a princesa destronada Isabel de Bragança.

No mesmo ano, também foi publicado *A Mão que Pune* (Caligari), de **Octavio Aragão**. Na trama, acompanhamos uma viagem que vai do Brasil a Paris, recortando personagens tão diversos quanto os de Machado de Assis e **Mary Shelley**, numa viagem insólita e repleta de surpresas. Aqui, Aragão expande o universo que já havia apresentado aos leitores no conto publicado em *Vaporpunk*, de 2010, com os autômatos das fazendas de café, o **Conde D'Eu** e o **Visconde de Mauá** se fazendo presentes. O romance se conecta com a obra anterior de Aragão, *A Mão que Cria*, de 2006.





Em 2019, Nikelen Witter publicou o aguardado *Viajantes do Abismo*, um steamfantasy com elementos de distopia que apresenta um mundo à beira da destruição. Nele, acompanhamos as aventuras de Elissa e seu relacionamento com Larius, um político em ascensão que deseja governar a Tríplice República. Com o envolvimento frustrado, Elissa se torna uma curandeira, mal sabendo que anos depois outros problemas virão bater à sua parte. Aqui, tecnologia e magia se misturam, através de uma trama que toca em muitos aspectos do Brasil atual, além de brindar os leitores com uma série de personagens memoráveis.

No mesmo ano, a Jambô Editora – já conhecida dos fãs do gênero pela publicação do RPG *Reinos de Ferro* – publicou ***Juca Pirama Marcado para Morrer***, o primeiro livro derivado da websérie live action *A Todo Vapor!*, criada por mim em parceria com o diretor **Felipe Reis**. Com estreia prevista para 2020 e ambientado no mesmo universo de Brasiliana Steampunk, o livro apresenta a origem de Juca Pirama, o herói criado por **Gonçalves Dias**. Imerso num mistério envolvendo o sumiço de um rico paulistano e a proteção de suas filhas, Cassandra e Cecília, Juca descobre rápido que elas não são vítimas em perigo.

Nesses anos, outros livros abordaram o cenário retrofuturista, como *A Liga dos Artesões*, de **Lauro Kociuba**, *Mechamonte – Expresso para o Fim*, de **Leonardo Philipe**, e a coletânea *Steampunk Contos do Mundo do Vapor* (Dragonfly), organizada por Sergio Pereira Couto e Giapaolo Celli. Além desses títulos e de outros que em breve surgirão das caldeiras nacionais, nos quadrinhos temos uma produção digna de nota. Como destaque, os dois volumes de *Steampunk Ladies*, criado por **Zé Wellington** e desenhado por vários artistas, os dois volumes de *LeChevalier*, o webquadrinho de *A Todo Vapor!* (CosmoNerd), com arte de Fred Rubim, o steamfantasy *Desafiadores do Destino* (Avec), de **Felipe Castilho** e **Mauro Fodra**, e a graphic novel *Salto* (Avec) e sua continuação, *Silas*, de **Rapha Pinheiro**.

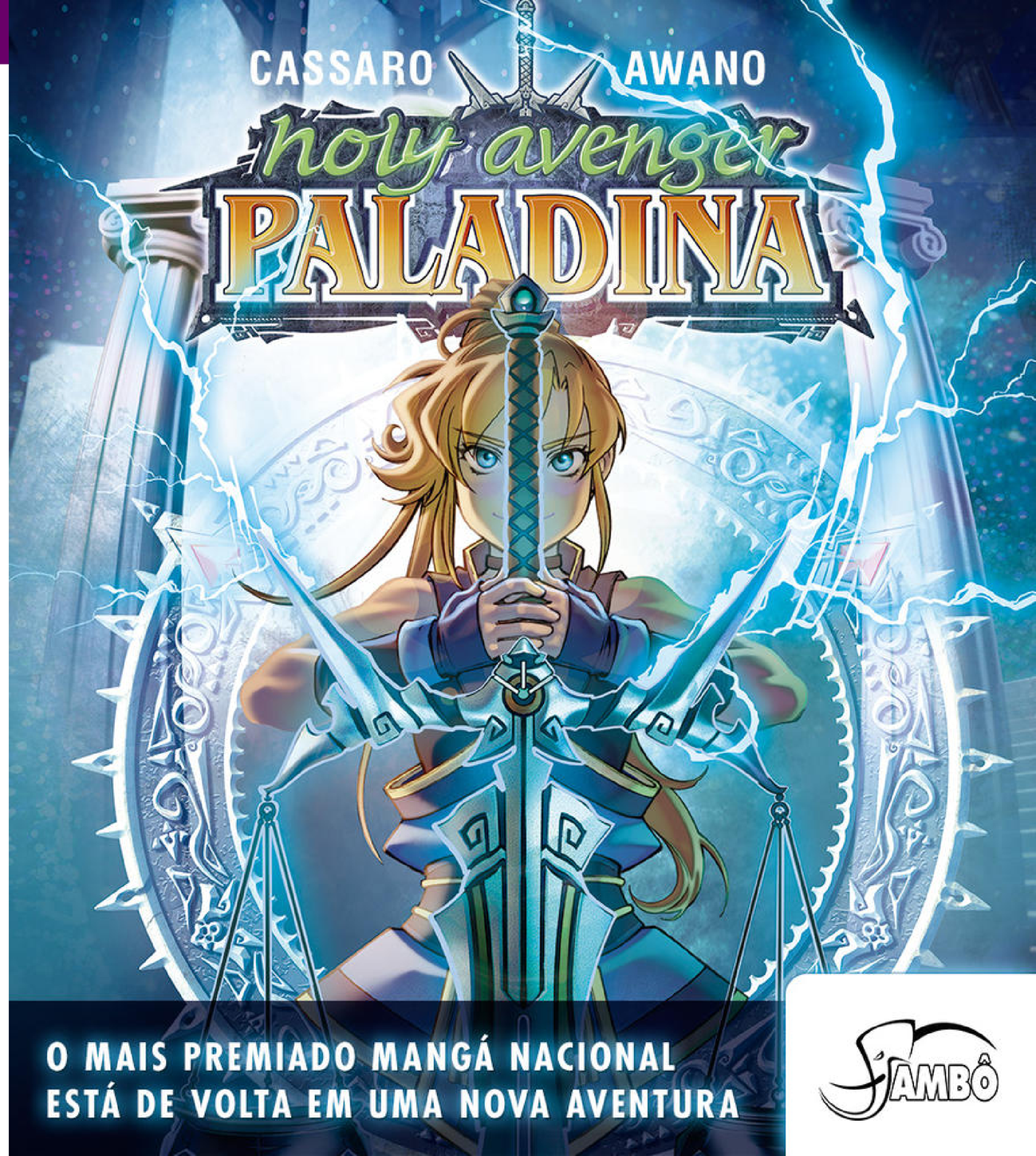
Como visto, uma das características principais do steampunk brasileiro é justamente o de lançar olhares sobre a cultura, os mitos e as histórias do passado. Numa época em que a leitura e o acesso aos livros continuam sendo tabus, vermos a produção crescente de livros, quadrinhos e outras iniciativas em formas de eventos, encontros e estudos, é uma dádiva.

Este texto encerra uma série em 4 partes na qual nos debruçamos sobre as origens, características e a chegada do steampunk no Brasil. Fica aqui o convite a conhecer mais dos autores, obras e mundos aqui citados, e talvez a você mesmo entrar na brincadeira criando histórias na sua mídia favorita.

O passado — e o futuro — estão esperando!

*ENÉIAS TAVARES*





# O bebê fada

**Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval, como *Tormenta RPG*, *Dragon Age* e outros. É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *O bebê fada* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.**

## Um pranto infinito

A aventura começa enquanto os personagens viajam por terras ermas. Se esta é um aventura avulsa, o grupo pode ser uma pequena caravana viajando pelo continente e tentando chegar até um importante ponto de peregrinação — uma cidade ainda a meses de distância com grande importância econômica e religiosa. O Mestre pode pedir que cada um descreva seu personagem e a motivação para estar na caravana. Um guarda-costas? Mercador? Um devoto indo visitar a tumba de um sacerdote? Um mago em busca de uma biblioteca longínqua? Um criminoso tentando recomeçar a vida?

No meio da noite, enquanto todos descansam, são acordados pelo choro de um recém nascido. O som é alto e estridente e, embora esteja longe, ecoa por toda imensidão. É impossível descansar direito enquanto o ruído está lá. Se os personagens resolvem ignorá-lo e continuar viajando, logo percebem que, por mais que se afastem, o barulho continua mesmo após o raiar do sol, por dias e dias, até que cheguem à cidade mais próxima. Então para.

À noite, porém, o ouvem novamente — em seus pesadelos. Sonham com a silhueta de uma mãe carregando um bebê e despertam, logo em seguida. Começam a sofrer os efeitos da insônia prolongada, recebendo penalidades permanentes em todos seus testes. Realizar qualquer tarefa que exija memorização ou concentração passa a ser impossível. Além disso, uma semana após o sonho, são invadidos por um sentimento profundo de remorso. As visões da mãe começam a tomar forma em cantos escuros e atacar o grupo de aventureiros (use as estatísticas de fantasmas, sombras ou qualquer tipo de morto-vivo ou monstro similar).

Caso alguém procure a ajuda de um curandeiro ou sacerdote, descobre que não existe uma cura milagrosa para este mal, mas recebe informações — o que ouviram foi o choro do filho de uma fada, durante o primeiro mês de vida! A única maneira de quebrar a maldição que receberam é voltar até onde o ouviram inicialmente, encontrar a fada e ajudá-la a cuidar do bebê de alguma forma.

Ou, é claro, em vez de dar essa volta toda, o grupo pode simplesmente decidir ir na direção de onde vem o choro do bebê, em primeiro lugar...

## A mãe

Em meio a uma área deserta, uma figura alada vaga, segurando um bebê no colo. Tem o aspecto de uma jovem, embora tenha centenas de anos. É uma fada. O nome dela é incompreensível a ouvidos mortais. Seu rosto tem olheiras fundas, está pálido. A fada pergunta aos personagens se eles têm comida. Apenas após ser alimentada, consente em falar.

A fada quer descobrir qual o motivo do choro do seu filho. Se os personagens a ajudarem com esta tarefa, poderão partir em paz. Caso recusem ou a ataquem ela desaparece, para sempre. E o grupo torna-se vítima definitiva da maldição.

## Por que choras?

Role 1d3 e leia abaixo. O resultado determina a causa real do choro do bebê. Mas não dê essa informação aos jogadores. Divirta-se enquanto descobrem qual é por tentativa e erro, conversando com a fada sobre cada possibilidade.

Resolver cada uma das três possíveis causas inclui encontros com monstros, que devem ser planejados com antecedência, levando em consideração a região em que o Mestre localizou os personagens e escolhendo ou criando inimigos que sejam adequados como desafio.

**1) Cólicas:** O bebê está a mais de uma semana sem fazer cocô e a mãe suspeita de terríveis cólicas! Há uma erva medicinal que pode ajudá-lo, mas encontrá-la requer viajar até um bosque infestado de monstros, enfrentá-los e realizar testes de percepção para achar a erva. A cada falha nos testes, mais monstros atacam o grupo. Certifique-se de povoar o bosque com oponentes diversos, para tornar os encontros menos repetitivos.

**2) Fome:** A fada diz que não tem conseguido se alimentar direito e que o leite com o qual amamenta seu filho pode estar fraco em substâncias místicas. Para recuperá-las precisa de um belo sanduíche, feito com a carne de um monstro poderoso das redondezas. Serão precisos testes adequados para rastrear o monstro, ou atraí-lo de alguma forma, e depois preparar o tal sanduíche.

**3) Sono:** O bebê não tem conseguido dormir direito. Se cada personagem cantar uma canção, a fada poderá extrair inspiração para compor uma cantiga especial para ninar o bebê. Cada jogador deve cantar o trecho de uma canção (qualquer canção), mas a letra deve fazer sentido dentro de um mundo de fantasia medieval e não pode conter referências a elementos modernos. Não são necessários testes por parte dos personagens, uma vez que não é preciso cantar bem. Toda a cantoria, porém, atrai a atenção de um ser feérico, um morto-vivo ou um demônio. A criatura também se alimenta de música! Ela é atraída e ataca o grupo.

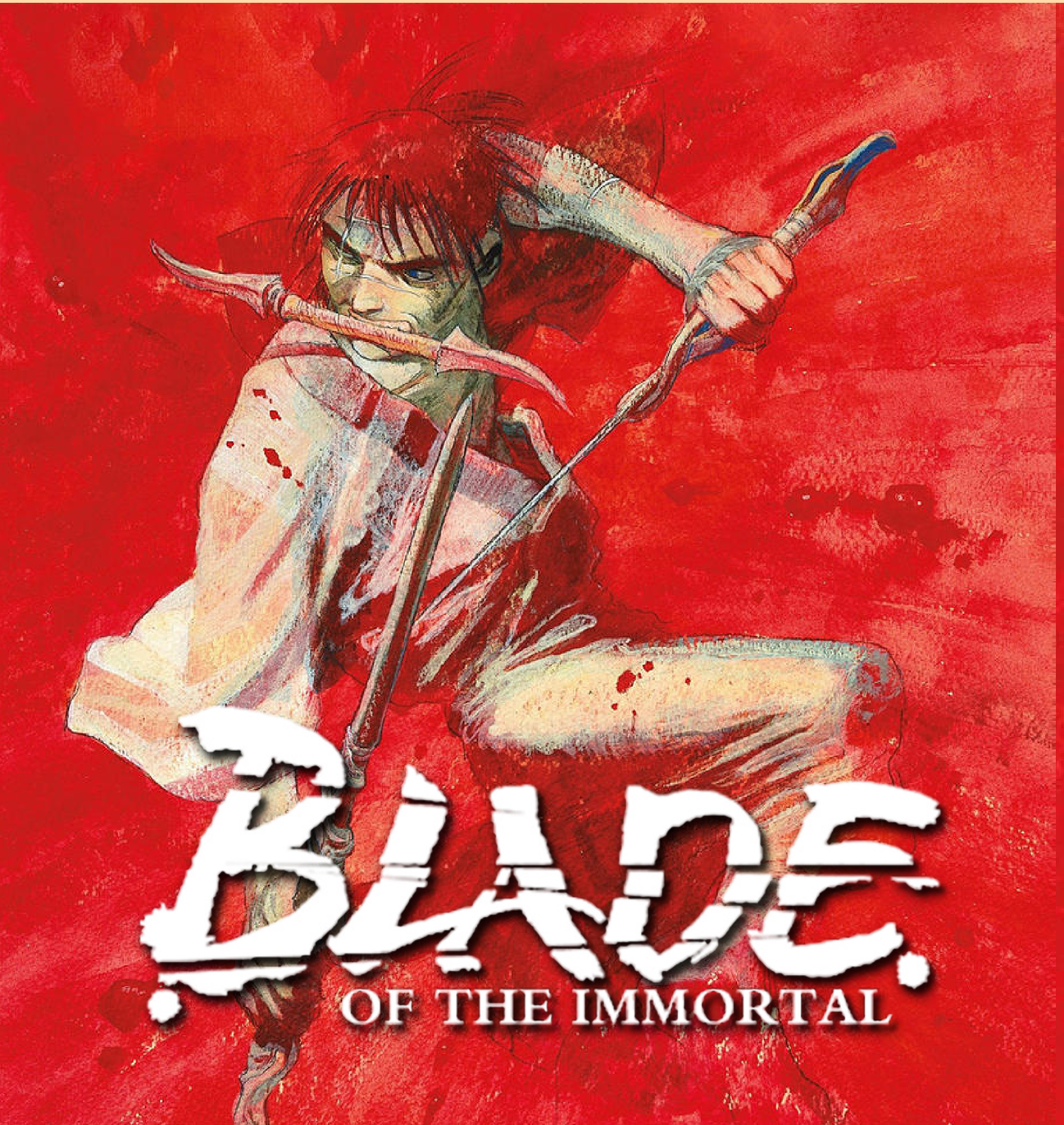
## Epílogo

Quando os personagens acertam a causa real do choro e resolvem o problema, o bebê enfim silencia e adormece. Como agradecimento, antes de sumir, a fada deixa de presente um pente feito de madeira. Ela conta que o pente já pertenceu ao rei dos leprechauns, que usava o objeto para escovar a barba! O pente permite a qualquer um que o use mudar seu aspecto livremente, para se disfarçar como alguém conhecido ou se embelezar. É um artefato de valor incalculável e pode ser leiloado por um bom valor em uma capital ou cidade portuária.

*DAVIDE DI BENEDETTO*



PEQUENAS AVENTURAS




CHEFE DE FASE

**Manji uma vez matou cem homens bons. Sua recompensa? A maldição de viver eternamente. A cada vez que o guerreiro cai, vermes dentro de seu corpo o fazem levantar, regenerar — até reviver, se preciso. Depois de perder a irmã em uma tragédia causada por ele mesmo, Manji decidiu matar mil homens maus. Quem sabe assim a maldição acabe...**

*Blade – A Lâmina do Imortal* (*Mugen no Juunin* no original; *"Habitante do Infinito"*, numa tradução livre) é um mangá *seinen* da autoria de **Hiroaki Samura**, publicado na revista *Afternoon* antes de ser compilado em 30 volumes. No Brasil, foi publicado parcialmente pela Conrad e agora sai pela JBC. *Blade* conta com duas adaptações para anime, a primeira de 2008 pelo estúdio Bee Train e outra (ainda em andamento) pela Liden Films. A obra conta ainda com uma adaptação para cinema dirigida por **Takashi Miike** (*Crows Zero*, *Jojo's Bizarre Adventure Diamond is Unbreakable Chapter 1*).

## Samurai punk

Quando pensamos em samurais, a primeira coisa que vem à mente são guerreiros honrados, duelos até a morte, laços de dever e a importância da tradição. Todos esses conceitos são subvertidos até o infinito pelo protagonista Manji, um espadachim vagabundo, sem mestre nem honra, que vaga sem rumo até esbarrar numa típica história de vingança.

Rin Asano é filha de um samurai e herdeira de um dojo. Vivendo em tempos de paz, ela imaginava uma vida longa e até monótona enquanto esperava se casar e observava o pai desenvolver a arte da espada. A grande virada da vida da menina ocorre quando um grupo de espadachins ataca o dojo da família como forma de demonstrar sua força. Esse grupo, Itto-ryu, despreza os tabus que a paz e o tradicionalismo impuseram à luta com espadas. Para o líder do grupo, Anotsu Kagehisa, uma espada é uma arma, e um samurai não é nada além de um assassino.

Rin é poupada pela Itto-ryu depois que os espadachins matam seus pais com requintes de crueldade. A menina treina sozinha para se vingar, mas logo percebe estar muito abaixo do nível dos seus oponentes. Para sua sorte, ela é parecida com a falecida irmã de Manji, e isso parece alcançar o que resta de coração no peito do habitante do infinito. O samurai punk passa a empunhar suas várias espadas em nome da vingança dos Asano, enfrentando a Itto-ryu (e outros oponentes) no caminho até Anotsu Kagehisa.

## Vermes sagrados

Embora Manji seja um excelente espadachim, tendo cortado cem pessoas e adquirido o apelido de Matador da Centena, muitos dos seus oponentes na Itto-ryu são ainda melhores; espadachins de primeiríssima linha, a vanguarda entre a vanguarda na arte da espada. Ainda assim, nosso samurai punk sempre segue adiante e consegue obter a vitória. Diferente de outros mangás, que permitiriam tais vitórias graças à determinação do protagonista, Manji simplesmente tem uma vantagem injusta. Diferente de seus oponentes, ele é imortal.

Na verdade, "imortal" é uma palavra forte. Manji é só muito duro de matar. Seu corpo vive uma relação simbiótica com os vermes sagrados, ou *kessenchu*. Esses curiosos seres "costuram" a carne do hospedeiro, curando ferimentos e até mesmo "colando" membros decepados. Essa habilidade lhe foi concedida pela monja de oitocentos anos, Yaobikuni, que a considera uma maldição. Manji terá muita dificuldade de morrer antes de cumprir a condição imposta por ela — matar mil malfeitores.

O próprio habitante do infinito não tem muito apreço pelos vermes; inclusive, a falsa segurança gerada pela regeneração está piorando sua habilidade com a espada! Porém, mesmo os vermes têm uma fraqueza. Um veneno específico, conhecido por pouquíssimas pessoas, interrompe a regeneração e faz os ferimentos antigos se abrirem. Mesmo sem o veneno, é possível "matar" um hospedeiro dos vermes sagrados; o próprio Manji já o fez. Como ele conseguiu isso? Você vai ter que ler o mangá para descobrir.

## Usando Manji

Em *Império de Jade*, Manji é um excelente inimigo para os personagens dos jogadores. Como samurai de-

sonrado e com poderes especiais, ele pode cruzar com o grupo como parte de sua jornada contra a Itto-ryu.

Em Tamu-ra, a Itto-ryu pode ser formada por tamuranianos que viveram no continente e desprezam as tradições. Eles podem usar armas exóticas vindas de Arton, como o tai-tai dos pequeninos ou o machado de batalha dos anões. Certamente um grupo tão pragmático não terá nenhum escrúpulo quanto a usar armas desonradas ou ceder à corrupção da Tormenta para obter mais poder.

O próprio Anotsu Kagehisa pode facilmente ser um lefou. O grupo de jogadores pode receber a missão de derrotar Manji vinda do próprio Imperador. Quando descobrirem o tipo de inimigo que ele está enfrentando, porém, de que lado o sentai ficará?

Em *3D&T* ou *Karyu Densetsu* as habilidades do habitante do infinito não são tão impressionantes assim. Provavelmente seus personagens jogadores são muito mais esquisitos que ele! Porém, entre sua grande habilidade com a espada e imortalidade, ele pode se mostrar um desafio à altura de grupos inteiros.

Os cenários oficiais de *Savage Worlds* não têm muito espaço para a trama completa de *Blade – A Lâmina do Imortal*, mas Manji e Rin sempre podem chegar a uma terra estrangeira procurando um membro foragido da Itto-ryu.

O samurai punk pode ser um elemento adicional em qualquer aventura, tornando coisas simples muito mais complicadas... e as coisas complicadas, quase impossíveis! No meio da Guerra Estranha, um samurai imortal começa a retalhar o pelotão dos heróis. Nenhum tipo de arma parece pará-lo. Quanto tempo os jogadores vão demorar para entender que ele só quer um prisioneiro deles?

Há uma outra opção, que não depende do jogo que seu grupo está utilizando: Manji e Rin podem estar atrás dos próprios personagens jogadores. Nesse caso, não há Itto-ryu — os próprios heróis podem ter feito algo que causou a morte indireta dos Asano, ou talvez o motivo nem tenha relação alguma com isso. O mestre pode aproveitar alguma situação não tão heroica ou muito mal resolvida da campanha para fazer Manji ir atrás dos jogadores.

## 3D&T — 28N

**F5, H5, R4, A1, PdF3; 70 PVs, 20 PMs**

**Vantagens:** Adaptador, Ataque Especial (Perigoso), Ataque Múltiplo, Imortal 2, Pontos de Vida Extras 5, Regeneração.

**Desvantagens:** Má Fama, Ponto Fraco (a segurança da regeneração diminui sua habilidade com a espada), Procurado, Protegido Indefeso (Rin Asano).

**Perícias:** Sobrevivência.

## Império de Jade — ND 14

**Humano kensei 15, Médio, Sórdido**

**Sentidos:** Percepção +20.

**Classe de Armadura:** 27 (+2 quando usa movimento para se deslocar, +2 quando luta com duas armas).

**Pontos de Vida:** 150.

**Pontos de Magia:** 47.

**Resistências:** Fortitude +7, Reflexos +9, Vontade +7.

**Deslocamento:** 9m.

**Ataques corpo a corpo:** 2 shidô +23 (1d6+6, 19), ou duas vezes com a aun +22 (1d10+6, alcance 6m), ou duas vezes com as foices +22 (1d4+6, alcance 6m), ou Imo-no-kami Tatsumasa e kotengu +22 (1d10+6, 19 e 1d4+6, 19, alcance 3m), ou okorobi e merabi +22 (1d6+6 e 1d6+6, 19), ou manobra de agarrar com okorobi +26, ou 2 Karasu +22 (1d6+6, alcance 3m). Além disso, a cada 2 PM, Manji pode executar ataques extras. Manji pode fazer no máximo 5 ataques extras por rodada.

**Habilidades:** For 22, Des 20, Con 18, Int 12, Sab 14, Car 10, Hon 4.

**Perícias:** Acrobacia +23, Atletismo +24, Iniciativa +23, Intimidação +18, Intuição +20.

**Talentos:** Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Foco em Arma (Shidô), Reflexos Rápidos; Usar Arma Exótica (shidô; aun, foices; okorobi; katana), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior; Esquiva; Bloqueio Ambidestro; Duro de Matar; Mobilidade, Saque Rápido; Casca Grossa.

***Kensei.*** Manji é um kensei e, por isso, possui todas as habilidades listadas na classe até o 15° nível. Sua arma eleita é a shidô.

***Poder Marcial.*** Manji pode gastar 1 PM como uma ação livre para aumentar em +4 seu bônus de ataque ou dano. Ele pode gastar mais PM, distribuindo os bônus como quiser, mas nenhum aumento pode ser maior que seu nível. Você deve anunciar o uso desta habilidade antes de rolar o ataque e/ou dano.

***Imortal.*** Mesmo que caia a 0 PVs e não use Duro de Matar, Manji não morre, recuperando 1 PV e podendo agir novamente em 1d4 rodadas. Apenas um golpe de misericórdia (tdj, p. 232) pode matá-lo de vez enquanto ele não reviver. Caso seja desmembrado, Manji precisa de uma ação completa para reconectar o membro ao resto do corpo.

***Kessenchu.*** Graças aos vermes que regeneram suas feridas, Manji tem cura acelerada 15.

***Tesouro.*** Todas as armas obras-primas do Manji.

## Savage Worlds

**Atributos:** Agilidade d10, Astúcia d6, Espírito d10, Força d12, Vigor d12.

**Perícias:** Arremessar d10, Arrombar d6, Cavalgar d6, Consertar d6, Curar d6, Escalar d8, Furtividade d6, Intimidar d12, Lutar d12, Nadar d8, Perceber d10, Rastrear d8, Sobrevivência d10.

**Carisma -3, Movimentação 6, Aparar 10, Resistência 8.**

**Complicações:** Feio, Hábito (sarcasmo; menor), Procurado (maior).

**Vantagens:** Ambidestro, Atacar Primeiro, Atacar Primeiro Aprimorado, Bloquear, Bloquear Aprimorado, Contra-Ataque, Duro de Matar, Florentino, Frenesi, Frenesi Aprimorado, Lutador Improvisador, Lutar com Duas Armas, Reflexos de Combate, Saque Rápido.

**Equipamento:** uma quantidade obscena de armas. Inclui armas equivalentes a katana (For+d6+2, PA 2), espa-

da longa (For+d8), rapieira (For+d4, Aparar +1), mangual (For+d6, ignora escudos e cobertura) e adaga (Alcance 3/6/12, For+d4). Elas são quase sempre usadas em pares; normalmente uma arma equivalente a uma katana e outra com habilidades úteis contra o inimigo em questão.

## Karyu Densetsu

**Conceito:** Samurai Punk.

**Aura:** 2. Trunfos: Arsenal, Mestre de Armas (duplo).

**Atributos:** Agilidade 4, Força 4, Razão 2, Instinto 4, Presença 1, Vontade 4.

**Ocupações:** Atleta 3, Engenheiro 2, Trapaceiro 2, Vigilante 3 (Prontidão).

**Atributos Derivados:** Barra de Vigor 10, Limiar de Canalização 4, Limiar de Defesa 13, Limiar de Proteção 9.

**Estilo de Luta:** Agarrão 0, Bloqueio 3, Combo 0, Evasão 3, Golpe 0, Projétil 0.

**Técnicas:** Abre Alas, Ataque Duplo, Ataque Trespassante, Bloqueio Agressivo, Defesa Circular, FInalização.

**Equipamento:** shidô (Dupla, Letal) e pelo menos uma arma para cada característica de arma existente.

## Armas para Império de Jade

As armas usadas por Manji são especiais e únicas. Por isso, todas são consideradas obras-primas em ***Império de Jade***.

### Aun (Corpo-a-corpo, duas mãos, exótica)

Uma lança dupla, com uma ponta em cada extremidade do cabo. A aun pode ser dobrada ao meio para facilitar o porte.

A aun é considerada uma arma dupla. É necessária uma ação padrão para desdobrá-la em combate. No entanto, com o talento Saque Rápido, você é capaz de empunhá-la com uma ação livre normalmente. Além do talento Usar Arma Exótica, é necessário ter também Força 19 para ser usada.

**Preço:** 600 ¥o.

**Dano:** 1d10/1d10 (crítico x2), Perfuração.

**Distância:** 6m.

**Peso:** 10kg.

### Foices (Corpo-a-corpo, duas mãos, exótica)

Duas foices pequenas ligadas por uma corrente de ferro, similar a um kusarigama. A diferença é que as foices são menores e a corrente mais longa, permitindo arremessos maiores.

As foices podem ser arremessadas dentro de um alcance de 6m e fornecem +4 em manobras de derrubar ou desarmar. O talento Acuidade com Arma se aplica às foices.

**Preço:** 425 ¥o.

**Dano:** 1d4/1d4 (19/19), Corte.

**Distância:** 6m.

**Peso:** 2kg.

### Imo-no-kami Tatsumasa

Essa espada pertencia ao cunhado de Manji antes de morrer. Tirando a história trágica, é basicamente uma katana comum.

Considere-a uma katana padrão, obra-prima como qualquer outra.

### Karasu

Um par de shuriken, uma de quatro pontas e a outra de três. Considere-as como shuriken obras-primas (pág. 144).

### Kotengu

Uma adaga de duas lâminas. Enquanto uma se projeta para a frente, a outra lâmina fica inclinada para o lado. Muito boa para escaladas.

Use as estatísticas da kunai, com a diferença que o dano pode ser perfurante ou cortante. Além disso, a kotengu oferece +4 em testes de Atletismo para escalar superfícies de madeira ou menos rígidas.

### Merabi (Corpo-a-corpo, leve)

Essa espada parece um utensílio de carpintaria, mas é extremamente letal. A lâmina é feita com diversas sobressalências espinhosas em seu dorso, e por isso não pode ser embainhada.

Sempre que a merabi estiver à sua cintura, você pode sacá-la com uma ação livre. Esse efeito não conta caso ela esteja em uma bolsa, às suas costas ou em qualquer outro lugar.

**Preço:** 310 ¥o.

**Dano:** 1d6 (crítico x3), Corte/Perfuração.

**Peso:** 1kg.

### Okorobi (Corpo-a-corpo, uma mão)

Uma peça de lâmina retilínea com pequenos ganchos por toda a sua superfície.

Uma manobra de agarrar com a okorobi recebe um bônus de +4. Ao ser agarrada, a criatura recebe 1d4 + Força de dano além dos outros efeitos da manobra.

Sempre que substituir um ataque com a mão livre por um teste de manobra contra a criatura, você causa 1d4 + Força de dano novamente, em vez de dano como ataque desarmado.

**Preço:** 340 ¥o.

**Dano:** 1d6 (crítico x2), Perfuração.

**Peso:** 1kg.

### Shidô (Corpo-a-corpo, leve)

A arma predileta de Manji, as shidô são um par de lâminas curtas, com uma pequena lâmina retorcida adicional próxima à guarda.

Uma shidô fornece +4 em manobras de desarmar. Você também recebe CA+1 ao usar o talento Bloqueio Ambidestro ou Especialização em Combate (não cumulativos).

**Preço:** 330 ¥o.

**Dano:** 1d6 (19), Corte.

**Peso:** 1kg.

*THIAGO ROSA*

*e GLAUCO LESSA*

TESOUROS ANCESTRAIS

Ilustração de Marcelo Cassaro

# MASCOTES!

## Bichos de estimação para os seus heróis!

**Ash, Misty, Brok... depois de *Pokémon*, um tipo de herói que há muito havia sido deixado de lado voltou a se tornar comum: pessoas normais, sem grandes habilidades de combate, magias ou superpoderes de qualquer tipo, mas que contam com a amizade de um animal ou criatura fantástica.**

Muitos astros de filmes, quadrinhos e desenhos animados eram pessoas que se tornavam amigos de algum bicho estranho. Especialmente nas décadas de setenta e oitenta, as variantes eram muitas: desde o antiquíssimo *Dino Boy* (esqueça, isso é conhecimento ancestral) até a clássica parceria com um robô gigante em *Robô Gigante* e *Frankenstein Júnior*.

Haviam também *Os Herculóides*, sobre uma família tribal que tinha como bichos de estimação um dragão, um rinoceronte blindado, um gigante de pedra e duas... hã... amebas brancas ou coisa assim. Ora, uma geração inteira de desenhos se baseava em grupos de jovens detetives com alguma mascote mais ou menos estranha, no melhor estilo Scooby-Doo. E como esquecer Gamera, a tartaruga gigante espacial matadora de monstros e amiga das criancinhas? (Hmm... pensando bem, ISSO eu gostaria de esquecer).

Essa tendência ficou de lado por algum tempo, e retornou com força graças aos monstrinhos de bolso. Ainda assim, poucos jogadores fora do universo de *Pokémon* pensam nesse tipo de situação ao construir seus personagens. Um companheiro animal pode tornar um herói muito mais interessante e marcante (afinal, o que seria de Ash sem Pikachu?). E, ainda, levar a situações memoráveis na mesa de jogo (quem acompanhou a *Guilda do Macaco* sabe a diferença que Trebuchet fez na vida de Lothar).

Aqui, iremos tratar de dois tipos básicos de mascote para personagens jogadores: um companheiro ou ajudante menor ou um monstro poderoso.

## Mascote menor

No primeiro caso, o personagem jogador ainda é um herói com suas próprias habilidades de combate e o animal é apenas um ajudante ou companheiro. Em cenários de fantasia medieval, o exemplo mais típico são os magos e seus familiares. É a clássica figura do mago ou bruxa sempre acompanhado por um gato preto, corvo, coruja, serpente ou outro bicho agourento. Você deve ter visto vários desses em *Harry Potter*.

Em TRPG, o mago pode ganhar um familiar como parte da habilidade de classe Vínculo Arcano, o que lhe permite invocar uma destas criaturas. Já em *3D&T Alpha*, Familiar é uma vantagem bastante menosprezada, de apenas 1 Ponto. Perceba que em ambos os casos os familiares são animais pequenos e pouco ofensivos, usados para tarefas menores como espionagem ou recuperação de objetos. Um mago que usa seu familiar em combate não vai conservá-lo por muito tempo...

Existem, contudo, companheiros mais combativos. O Ranger e o Druida de TRPG são bons exemplos de como usar animais em ação. Idem a classe variante Senhor das Feras do *Manual do Devoto*, um guerreiro bárbaro fortemente ligado a um animal. Essa ligação é tão poderosa que eles podem se comunicar mentalmente, e um sempre sabe onde o outro está. O tipo exato de animal depende da aprovação do Mestre, mas será sempre mais perigoso que um simples familiar: um búfalo, gorila, urso, lagarto-gigante, tigre ou qualquer outro desse porte.

Ainda assim, por maior e mais extravagante que seja, um animal será apenas um pouco mais do que um pet. Uma criatura que exige certos cuidados e que, além de companhia, também poderá auxiliar o herói em alguns momentos. A maioria dos RPGs não tem problemas para lidar com esse tipo de mascotes. Basta querer.

## Mascote maior

O outro caminho para o jogador que deseja uma mascote é muito mais ousado: você escolhe como personagem jogador uma pessoa sem poderes, totalmente não combativa, mas com um amigo monstro muito poderoso.

Curiosamente, este não é um tipo de personagem muito comum em RPG. A maioria dos jogadores prefere heróis que tenham seus próprios poderes, em vez de assumir papéis de "heróis fracos" que dependem de suas mascotes. Isso é uma grande bobagem, uma evidente insegurança e falta de ousadia.

O já citado Pokémon é a prova de como essa fórmula pode ser atraente. Infelizmente, poucos jogos têm regras eficientes para lidar com mascotes MAIS poderosas que os personagens jogadores, o que pode tornar ainda mais difícil esse tipo de abordagem em mesa sem um acordo claro entre o Mestre e os jogadores.

Uma maneira de trabalhar este conceito é o de criar seu personagem normalmente — talvez até mais fraco que os demais — e pedir ao Mestre para ter um Monstro poderoso

como companheiro. O *Manual dos Monstros* e o *Bestiário de Arton* estão repletos de criaturas interessantes. Faça algumas sugestões, mas deixe que o Mestre faça a escolha final — e não fique surpreso com alguma generosidade inesperada.

À primeira vista, pode até parecer uma apelação quando um jovem limpador de estábulos ganha um dragão de estimação — mas na verdade esse jogador está mostrando um bocado de coragem. Afinal, sua arma mais poderosa está inteiramente nas mãos do Mestre (acima de tudo, o Mascote Maior ainda é um NPC), e ele nem sempre estará disponível.

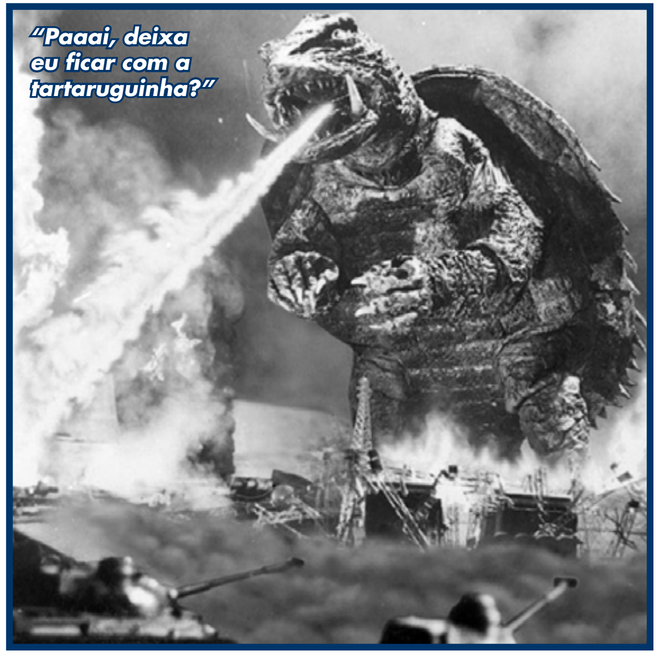
Perceba que esse tipo de acordo só irá funcionar direito em grupos experientes, onde existe confiança mútua: se o Mestre gosta de "sacanear" seus jogadores e pretende sumir com a mascote no primeiro minuto da aventura, a experiência não dará certo.

## Promete que vai cuidar dele?

O Mestre deve estar atento aos heróis desleixados com suas mascotes. Alguns jogadores usam seus bichos como puro recurso estratégico, apenas uma arma extra em combates — e não deveria ser assim. É muito fácil escrever "pantera negra" ansiosamente na ficha de personagem, anotando o dano de suas garras e presas, mas esquecendo de dar-lhe um nome! Se você só lembra de sua mascote quando os inimigos aparecem, o Mestre pode puni-lo com a desobediência, fuga ou mesmo a morte do animal.

Se busca a lealdade de um bicho de estimação, antes você precisa oferecer sua própria lealdade em troca. Não coloque seu animal em perigo sem necessidade (afinal, um amigo leal assume os riscos ele próprio). Insista que seu amigo também deve dormir dentro da barraca, ou então durma com ele lá fora. Brigue com o taverneiro que não deixa sua mascote entrar na taverna. E quando não estiver fazendo nada, comece a escovar o pelo ou a crina do animal. Mascotes são excelentes para dar ao personagem um colorido extra, uma coleção de chances para momentos dramáticos (ou engraçados).

E não custa lembrar uma coisa. Não importa quão bem treinada seja sua mascote, não importa quantos pontos você gastou para tê-la. Uma mascote será SEMPRE um NPC, um personagem do Mestre. Ele decide os atos da mascote — incluindo sua decisão de sumir para sempre quando seu dono insistir em lançar um texugo sozinho contra um bando de trolls...




## Tormenta RPG

A melhor maneira de lidar com mascotes no sistema é usando as regras da matéria "Vai uma mãozinha aí?" da *Dragão Brasil 126*. Com elas, é possível simular um ou mais mascotes sem maiores dificuldades. Ao custo de um talento, o personagem pode receber um aliado com nível de poder iniciante ou subir um nível de poder de uma das suas mascotes. O número máximo de bichinhos que alguém pode ter ao mesmo tempo é igual a metade do seu modificador de Carisma, arredondado para baixo.

## 3D&T Alpha: Amigo Animal (1 ponto)

Você tem uma mascote com você o tempo todo. Pode ser qualquer um dos bichos vistos na vantagem Familiar (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 32) ou uma criatura inteiramente nova, criada com 3 Pontos e com a aprovação do mestre. Diariamente, você deve dispensar alguns cuidados com ele, representado pelo gasto de PMs. Quanto mais investir, maior será o retorno em benefícios para o personagem. Em regras, para cada PM gasto você pode optar por um dos seguintes efeitos:

**Interação Social:** alguém com um bichinho tão bonito não pode ser ruim. A dificuldade de seus testes envolvendo Manipulação diminui em um nível (Difíceis se tornam Médios e assim por diante). Por 1 PM adicional, este benefício se estende a outro personagem de sua equipe até o fim da cena.

**Empatia com animais:** você está acostumado a conviver com bichos e a interagir com eles. A dificuldade dos testes da perícia Animais diminui em um nível. Por 1 PM adicional, este benefício se estende também a outro personagem de sua equipe até o fim da cena.

**Sentidos aguçados:** seu amigo animal pode sentir o ambiente em volta muito melhor do que você e seus amigos. Por 1 PM, você recebe um dentre os seguintes Sentidos Especiais (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 38): Audição, Faro ou Visão Aguçada. Este bônus se estende a todos que pagarem 1 PM, independente de quem for o tutor do animal.

**Reflexos:** você compartilha parte da agilidade de seu companheiro animal e recebe um bônus de +1 em H apenas para fuga ou esquivas.

**Renovar as forças:** poucas coisas recompensam mais do que a afeição e o carinho de um bichinho por você. Caso invista no mínimo 3 PMs diariamente em seu amigo animal, uma vez ao dia ele poderá curar você em um número de PVs iguais a sua própria R.

**Laços:** se cuidar bem de seu pet no transcorrer de várias sessões, ele acabará naturalmente se tornando parte do grupo como um animal de estimação de toda a equipe. A cada 5 pontos de personagem que você e seus amigos receberem em conjunto, seu amigo animal também irá receber um ponto completo para ser investido em sua ficha.

PMs gastos com uma mascote são considerados sustentáveis, recuperados normalmente ao findar de um dia, com descanso. Eles também são transferidos proporcionalmente para eles, transformados em PVs extras, válidos apenas para este mesmo dia. Desta forma, se você utilizou 2 PMs em forma de alimento e carinho para seu bichano, ele contará com 2 PVs adicionais para enfrentar um mundo de aventuras ao lado de seu tutor.

Infelizmente, um bichinho pode ser perdido ou morto. Neste caso, a vantagem precisará ser readquirida pela metade do custo investido em PEs. Por isso é melhor cuidar bem deles!

*MARLON "ARMAGEDDON"*

sob texto original do PALADINO

# AMIGOS DE KLUNC

## Aventureiros

Abraão D. Caminha
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alessandra Luíse Nienkotter
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Bellotti
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
André Braga
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Santos
Andre Zanki Cordenonsi
Andrey Benevenuto Costa E Silva
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Arthur Navas Assis De Souza
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Bernardo Pires Caron
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Grimaldi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti

Bruno Messias Silva Santos
Bruno Sakai Costa
Bruno Vieira Marucci
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Souza
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Carvalho
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danielly Cardoso Luzardo
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Alves De Lima
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Daviane Moreira E Silva
David Karpinski
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Davidson Pinheiro
Débora De Oliveira Borges
Deivid Santos
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Edson Jose Nascimento
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Fukamachi
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Medeiros Batista
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fábio “Corax” Lima
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Fukumoto
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Junior
Fernando Lins Fagundes
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Filipe Wilbert
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Marques Da Silva Junior
Frank Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Da Silva Cavalcante
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Fenili
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Zuanetti
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Ponês
Guilherme Tamamoto
Gustavo Asevedo Vieira
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Moscardo Domingues
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Oliveira

**Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor**

Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Corrêa Clares
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Cesar Vaz
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Kneip
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugo Rebonato
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Farias
Igor Matheus
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jandir Roberto Manica Neto
Jean Blaskoski
Jean Carllos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João Matheus Catin
João Paulo De Oliveira Andrade
Joao Paulo Melatto Fogo
João Paulo Silva
João Trindade
João Vitor Borges Guedes
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
Jose Jonas Gomes Barbosa
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kadu Araujo
Kaede Kisaragi
Kalliandru Jivago Palone Meschede Coelho De Oliveira
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Martins
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Gustavo Maia Dias
Luan Silva
Lucas Amoêdo
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Gomes
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Lucile Da Rosa Pereira
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Eugenio Amaral De Faria
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcos Farias
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcos Sousa
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Vinicius De Alvarenga
Maria Cristina Arantes Ribeiro
Maria Luciana Lima
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Mateus Guida
Matheus Araújo Prado
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Rosa Vieira Exnalto
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Nahor Alexei Pereira De Andrade
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otoniel Mateus
Otto Menegasso Pires
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Emilio
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Pinheiro De Carvalho
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Raffael Lima
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Lima
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renato Junior
Renato Motta
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Rogério Fabiano Dos Passos
Romário Oliveira De Vasconcelos
Rômulo Chindelar
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Sasukerdg Mendes
Saulo Medeiros Aride
Sávio Pita
Sávio Souza
Seuraul
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Silvio Rodrigues Gouvea
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior

Soren Francis
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Zuliani
Tarcisio Oliveira Correa
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Granja
Thiago Machado Bezerra
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Tavares Corrêa
Thomaz Jedson Lima
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Alexandrino
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Cubas
Tiago Deliberali Santos
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ugo Cabral Santos
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Sapateiro
Victória Ferreira Gonçalves
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Weslley Schneider
Willian Moreira Dos Santos
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Ygor Vieira
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega

## Conselheiros

AcCiraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alan Santana
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Padilha
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Amanda Velloso
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rosa
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Anesio Vargas Junior
Antonio Mombrini
Augusto Amaral
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bolches
Brayan Kurahara
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Teixeira
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio Felipe Giasson
Caíque Martins
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos G C Da Cruz
Carlos Torino Grillo
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bittencourt
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ximenes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diogo Benedito
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Carvalho
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Muniz Bello
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Pereira
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Zigue
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Farias Freitas
Gilson Da Silva Araújo
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giuliano Machado Abbagliato
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Luz
Guilherme Nascimento
Guilherme Puppim
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas

Jefferson Anderson Ferreira
Jessy Michaelis
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor
João Zonzini
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kauê Martins
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Lauro Filipe De Lima Lobo
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loham Thais Beatriz
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Vinícius Moraes Dos Santos
Marcus Andrade
Marcus Araujo Matildes
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Afonso Lima
Mario Costa
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Mateus Trigo
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus Henrique
Matheus Levy Costa Viana De Araújo
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Melquina Daniel Bezerra
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Chavaglia Filho
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Sidnei Costa Goes
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Ulisses Pereira Da Silva Neto
Valter Tartarotti Ries
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor Rodrigues
Victor Rodrigues De Paula
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Welington Haas Hein
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado

EXTRAS

# Criando um Mundo Morto

**O Inominattus, coletivo autor de *Inferno Movido a Vapor*, tem uma particularidade bem interessante. Em vez de formar um grupo para jogar RPG, nós nos juntamos por outro motivo: desde o início, queríamos criar cenários.**

Engraçado que tudo começou por causa de *Tormenta*. Quando Arton surgiu, as pessoas usavam uma tecnologia hoje obsoleta chamada **lista de discussão.** Era um e-mail para onde você mandava assuntos relacionados, e o site encaminhava o mesmo para todos inscritos, organizando as respostas em sequência.

Uma dessas — uma das mais ativas e criativas, aliás — foi a **Lista Tormenta**. Ela surgiu poucos dias após a publicação da primeira versão de Arton, na *Dragão Brasil 50*. Uma iniciativa dos fãs, para que os leitores pudessem trocar ideias e materiais ambientados nesse novo universo compartilhado, rico e crescente

Todos éramos da Lista. E estávamos muito empolgados em detalhar mais o mundo. Diariamente, alguém chegava com uma nova possibilidade. Estalagens, vilarejos, reinos… As ideias naturalmente escalaram até que, em algum momento, foi sugerido um continente inteiro.

Esse continente vizinho acabou monopolizando nossas atenções. E como éramos bastante produtivos, fomos gentilmente convidados pela moderação da Lista para colocar nossa viola no saco e ir para um grupo de discussão próprio, onde poderíamos brigar felizes sobre qual seria o outro nome de Tenebra, ou a origem dos nossos humanos, se haveriam mais elfos ou não…

## Como os mundos nascem...

A Saga do "Outro Continente de Arton" é longa, por isso fica para uma próxima. O caso é que o grupo acabou se conhecendo melhor e formamos então, quase naturalmente, uma equipe. E numa dessas muitas trocas de ideias sobre a criação de universos e os detalhes necessários para torná-los atraentes para os jogadores, chegamos num consenso: para ter alguma razão de existir, esse novo lugar teria que ser *diferente* do que já existia. Afinal, ninguém quer jogar numa cópia da *Tormenta* se pode se divertir jogando *Tormenta*.

Descartamos aqui e ali tudo o que já estávamos cansados de outros cenários. Engraçado como a lista do que não fazer foi se tornando cada vez maior, e as possibilidades mais restritas. Foi em algum momento dessa etapa que a base para todo o trabalho surgiu. Alguém disse que queria jogar num cenário que tivesse trens. O silêncio que se seguiu foi logo interrompido com um turbilhão de ideias. Imaginamos um mundo fantástico que mantivesse uma origem *tolkeniana*, mas onde o vapor houvesse se propagado realmente, sendo a tecnologia mais difundida em todo o mundo. Como os elfos iriam reagir a essa novidade? Os anões venderiam minério? E como a humanidade se encaixa nisso?

## E morrem...

A base do cenário foi formada rapidamente, mas havia muito o que lapidar. Retiramos tudo o que consideramos já trabalhado à exaustão, dando uma nova roupagem aos clichês. Várias raças foram extintas, a imensa maioria das florestas e bosques substituídos por monoculturas, pastos e desertos. As estradas são longas e perigosas. Os rios, secos e podres. O ar, irrespirável.

A magia se tornou mais sutil — uma arte praticada apenas por bruxos, através de rituais complexos e usando as almas dos mortos como fonte de energia — e o panteão foi destruído por uma entidade caçadora de deuses. Os reinos divinos caíram dos céus e estão espalhados pelo planeta. São desafios para personagens mais avançados. Até o sol está apagando.

E permeando tudo, está a ideia de um lugar injusto e desigual, em que os personagens tem poucas chances de êxito, por mais que se empenhem e se esforcem para vencer. A estética vitoriana (misturada com uma boa dose de revolução industrial, fantasia, engenhocas e máquinas que não fazem muito sentido) da espaço para alguma reflexão sobre questões bastante atuais, mesmo que essa nunca tenha sido a intenção.

O fato é que Gandara nasceu como um lugar ruim, que juntava tudo o que nós víamos de errado no nosso próprio mundo e só piorou mais e mais nos últimos. Hoje, mais do que nunca, viver lá é um Inferno. Felizmente, *jogar* lá é muito divertido!

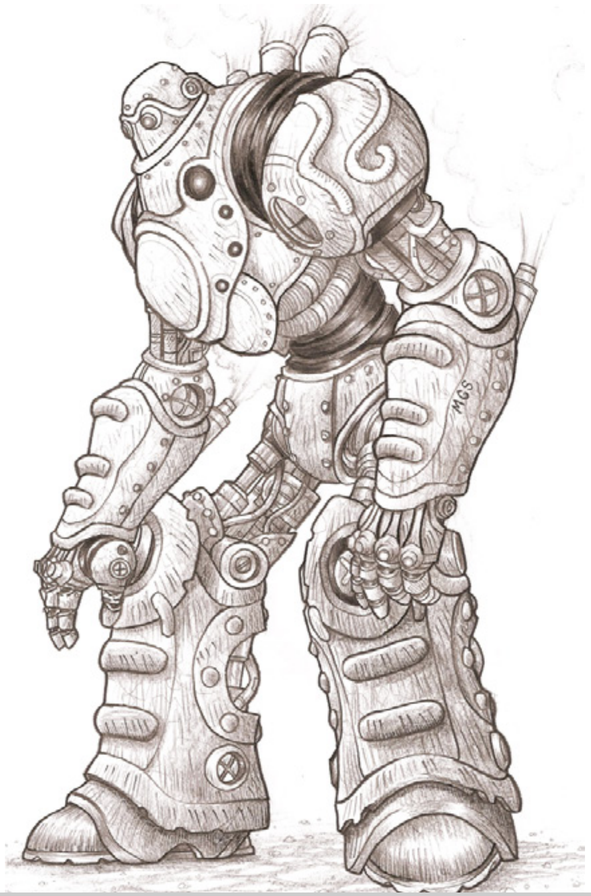
## Nostalgia

Relembrando, acho que devia mesmo ter algo no ar naquela época. No mesmo ano que começamos essa viagem (mas com indiscutível, visível e polpuda vantagem) a Privater Press trouxe Reinos de Ferro, enquanto a própria Wizards publicou Eberron com uma pegada semelhante. Claro que nós não éramos uma editora, por isso não só não publicamos nada como também empurramos lentamente Gandara para todo lado, reescrevendo tudo inúmeras vezes para diversos sistemas, sem nunca chegar a lugar algum.

Porém, sendo franco comigo mesmo, "lugar algum" é forçar bastante a barra e ser um pouco desonesto com nosso próprio trabalho. Nesses anos todos, conquistamos o carinho de vários jogadores. Criamos algumas zines e fomos publicados em diversos sites de RPG, inclusive na própria Jambô. Éramos acompanhados até mesmo por uma comunidade de entusiastas do gênero *steampunk* na Polônia… Não me pergunte como!

E agora, coroando essa jornada de quinze anos, fomos capa da *Dragão Brasil*.

E o mais importante para mim é que fizemos tudo isso e ainda nos divertimos no processo. Acho que essa leveza na hora de criar sempre é o maior trunfo em qualquer coisa que você se proponha a fazer. Por isso, fica o convite: jogue em *Inferno*. Se divirta junto conosco e nos diga o que achou.

Quem sabe a gente não volta para mais?

*MARLON TESKE "ARMAGEDDON"*